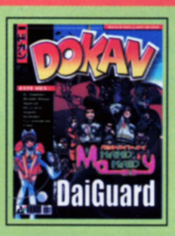


REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM
ドカン
DOKAN
Nº 33
795 ptas · 4,78 €
ESTE MES :
· Dr. Chambalee
· Hiroyuki Utatane
· Vandread
· Dir en Grey
· Saigado
· Genocyber
· E.v.e protomecha
· Y más...
ハンドメイド・メイ
HAND MAID May
DaiGuard
00033
8 414090 102292



DOKAN

AÑO 3 · Nº33 · 06-01

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO G.
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
SANDSTORM
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
Marc Bernabé
Ilustradores
Ken Niimura, Peter, Carlos Salgado
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Responsable de comunicación
JOAN FERNÁNDEZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
NOEM SOLERO
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50
Colaboradores
Jorge Diez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza, Carlos Alejo,Jorge Enrique Madrid Padilla Cesar Guarde, Sandstorm,Guile, Peter, Pablo "memomio", Marc Bernabé, Ken Niimura, Morpheus, Yoshimaligno, Pako, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó
Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84
FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.
IMPRESIÓN
Indústrias Gráfica Printone S.A.
DUPLICACIÓN CD'S
Sonopres S.A.
DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires - ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MEXICO
Alejandro Flores
Av. Hank Gonzalez, 120
Col. Rinconada de Aragon
Multiplaza Aragon, Local 163
Ecatepec, Edo. de Mexico

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98



Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

Editorial

Este mes os presentamos varias series que no debéis perderos por nada del mundo, La primera de ellas es toda una novedad, Hand Mayi. Una desternillante historia de las aventuras y desventuras de una criada robot del tamaño de un pitufo...es cierto creerme...

Luego tenemos un articulo de dicado a Vandread, una serie que me enganchó desde el primer momento en el que la vi. Una verdadera vuelta de rosca a la guerra de los sexos. Imaginaos dos razas enfrentadas, unos hombres y otros mujeres, cada uno de ellos cree que los otros son unos monstruos y por lo tanto deben destruirlos, lo divertido comienza cuando ambas partes deben unirse y colaborar contra un enemigo común.

También en esta Dokan hacemos un especial incapie en el tema de la Robótica y los nuevos modelos del simpático perro-robot Aibo y el humanoide de Honda. Para ello ampliamos la sección del Japan Times en la cual como podréis ver están descritos los últimos modelos de robots que han aparecido en el mercado.

La sección de Otakuwebs este mes también estará dedicada también a los nuevos robots de uso familiar que tanto están dando que hablar en Japón, por lo que si queréis saber mas de lo que ya os contamos aquí, os recomiendo que visitéis las páginas que este mes comentamos brevemente.

Enrique Herranz

SUMARIO



¡PARAPPA SE ANIMA!

El rapero Parappa que dió el salto, hace ya 5 años, a las consolas playstation con un original, colorista y divertido videojuego ("Parappa the rapper") en el que conseguía sus objetivos a base de rapear, está ultimando su aparición para una serie de anime que en breve será emitida para todo el Japón desde FujiTV. Parappa cuenta con una afamada reputación desde que hizo su aparición en videojuego, y sobre él ya pululan diversidad de articulos, tales como posters, pegatinas, purikura (esas máquinas en las que te fotografías y obtienes pequeños adhesivos de la foto en cuestión) e incluso muñecos de peluche (que por cierto cuestan un ojo de la cara). Ahora este canino plano, con toda la animada pandilla del juego (además de nuevos personajes), pasarán a ser todavía más animados que nunca, la serie no sigue una trama secuencial, siendo cada episodio una historia independiente en el que dos grupos, el de los chicos y el de las chicas, unirán sus esfuerzos y habilidades para dar con la solución a los hechos que tendrán lugar en "Parappa Town", cada sábado desde la primera semana de Abril a las 18:30. Esperamos hasta entonces a verlo para poder comentároslo con más detalle y daros nuestra opinión.





REPRODUCCIONES DE OSAMU TEZUKA PRONTO A LA VENTA

A mediados de Marzo mediante la sección de coleccionismo de ShopChannel, se han puesto a la venta una serie de reproducciones litográficas de Osamu Tezuka, creador de series míticas como Atomu (Astro-Boy) o Black Jack, entre muchas otras. De las 2.000 reproducciones que se pondrán a la venta en todos los ShopChannel distribuidos alrededor del mundo, una cuarta parte de estos serán destinados a Japón. El precio de las litografías es muy variable, dependiendo de la ilustración y su tamaño, rondarían desde los 50.000 yenes la más barata, hasta los 300.000 yenes que cuesta la sorprendente ilustración del Ave Fenix. Una buena manera de decorar nuestra casa con uno de los grandes de la historia de la animación japonesa.





THE SOUL TAKER

Desde el mes de Abril dará comienzo en WOWOW (como si fuera *Canal*+ pero en Japón), "The Soul Taker", un anime de ciencia ficción en el que nuestro protagonista, un estudiante de instituto, tras sufrir un grán "shock" le surgirán una serie de "cambios" que le harán pensar que no es una persona como cualquier otra, sino que en su interior se haya un maligno ser que le acabará arrastrando cada vez más a su lado oscuro. Esto le hará emprender una busqueda para dar con su hermana pequeña, de la que tuvo que separarse hace tiempo, e indagar en sus raices con lo que acabará descubriendo que su familia tiene en realidad un plan para aterrorizar el mundo.





20 ANOS DE URUSEI YATSURA

En este año 2001 se cunplirán 20 años desde que en Octubre de 1981 "Lamu" hiciera su primera aparición en las pantallas japonesas. Una aparición que se prolongaría durante los siguientes 5 años en antena acumulando un total de 218 episodios. Para celebrarlo, se han reunido absolutamente todos y cada uno los episodios (además de dos especiales) en una colección de DVD. La colección se nos presenta en dos paquetes de DVD de 25 discos cada uno, vendiéndose cada paquete por separado y en distintas fechas de lanzamiento, el primero de ellos apareció durante el mes de Diciembre e incluía desde el primer episodio, hasta el 121 (correspondientes a los emitidos entre 1981 y 1984). La serie se completó en Marzo con el segundo paquete de DVD que incluyen los 97 episodios restantes que fueron emitidos hasta 1986 además de un especial de 75 minutos con todas las canciones de apertura y cierre de episodio, en los cuales se han excluido los créditos. Total, entre los dos paquetes, casi 5.000 minutos de "Lamu", sólo aptos para los más fanáticos seguidores de esta sensacional serie, ya que su privativo precio ¡nada menos que 120.000 yenes cada paquete! lo alejan del alcance de los bolsillos del otaku medio.



Noticias

ESPAÑA



Antes de decir nada me presentaré, me llamo Santos Velardo y presido la Asociación juvenil de Manga, Anime y Cultura japonesa 'Shinsen' de Leganés, ciudad satélite a Madrid.

El motivo por el que os envío este e-mail es debido a que el fin de semana del 1 al 3 de Junio se celebrarán en nuestra ciudad las que serían las "II Jornadas de Manga, Anime y Cultura japonesa de Leganés", digo serían porque esta vez, debido al éxito que tuvimos con las anteriores, pese a su ínfimo presupuesto y por llamarlo de alguna manera a su localización minimalista, el Ayuntamiento nos presta su total apoyo para realizarlas, ofreciéndonos el maldito y necesario dinero y las instalaciones mejores que tienen para lo que serán 'Las Jornadas de Comic de Leganés'.

De esta manera no sólo ofreceremos las típicas actividades de unas jornadas, sino que intentaremos dar un paso más dentro de este círculo que esperamos que nunca deje de ser amigable y fresco comparado con los Salones.

Por eso ofreceremos:

-2 Salas (1 de ellas con pantalla de cine) con proyecciones suculentas y recién sacadas del horno de todos los géneros que abarca el mundo del comic, tanto imagen real como animación, aunque hay que reconocer que la mayoría será anime.

-Mesas Redondas con gente de renombre en este universo (eso sí, no esperéis a ninguna persona de fuera de nuestras fronteras. Hay presupuesto pero no tanto).

-Sala de Consolas.

-Sala de Juegos en Red.

-Sala de J-Pop.

-Sala de Exposiciones, donde se centrará la cultura japonesa (armaduras de Kendo, armas, pinturas cuya base es la tinta, arte floral, tanto 'ikebana' como 'bonsái, papiroflexia etc...).

-En el patio central del recinto, de diseño pseudo-medieval, se recreará un 'Matsuri' (festival) japonés con sus tenderetes típicos donde estarán las tiendas especializadas, asociaciones, y un Karaoke al aire libre amenizando con sus gallos y trinos el ambiente.

-Además de esto, en el jardín que rodea el edificio, se realizará una partida de Rol en Vivo con personajes de comic. También se está estudiando representar en este entorno una obra cómica de teatro japonés subtitulada (no es broma) para aquellos que no dominen la lengua de Zipango.



-Ofreceremos una introducción práctica, para todos los que asistan, al proceso de realización de un comic por ordenador y otra a la animación tradicional, estas 'clases' serán impartidas por estudiantes de la ECAM (Escuela de Cine de la Comunidad de Madrid) especializados en Animación.

-También se realizará un tutorial al juego japonés del 'Go', una especie de juego de las damas, para realizar, una vez aprendido el concepto por todos los participantes, un torneo.

Y no sólo esto si no que habrán actividades constantemente para que la gente no se aburra, le guste lo que le guste (manga, europeo, americano...).

Se rumorea que tras el exito en Japón de "Manmachine interface" (la segunda parte de Ghost in the shell" , que planeta esta planteandose editar esta obra a pesar del coste de sacar al mercado un manga el cual es en su mayoria a color. Sinceramente a mi no me importa a cuanto lo saquen, cueste lo que cueste me lo comprare y si hay que ahorrar se ahorra, que para algo es el sensei Shirow., es muy posible que salgaen en un formato similar a los tomos economicos de Japon. Si, he dicho economicos por que en Japon se edito en dos versiones una version prestigio de lujo con anotaciones de Shirow al precio de unas 9.000 yens, y otra mas asequible al bolsillo del otaku medio que no podia permitirse el formato de lujo.

Toren Smith, el traductor oficial de Masamune Shirow, estaba en negociaciones con el sesei para que retocara manmachine Interface para poder publicarlo en Estados Unidos sin tener problemas con el Comics Code, pero parece ser que Shirow no esta por la labor y si lo llega a hacer algun dia sera dentro de bastante tiempo.

La segunda parte de Ghost in the shell a levantado mucha expectacion y la productora I.G. (Blood, Jin-Roh) ya le ha hechado las zarpas encima, y pronto (espero) aparecera en nuestras pantallas la version animada de Manmachine Interface..la cuestion es si Mamoru Oshii sera otra vez e director de la genial obra Cyberpunk de Masamune Shirow..

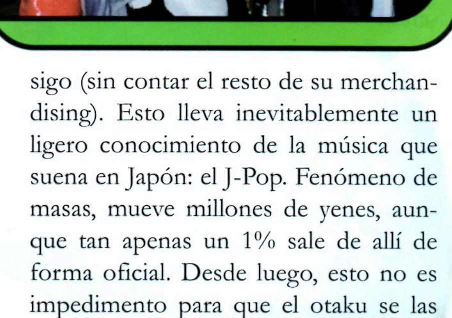






En Abril Norma lanzara el primer numero de de el manga de Shojo Kakumei Utena (Chiho Saito y Studio Be Papas) y Ranto (Satoru Akahori).

EL MUNDO DE YOSHI



Por YoshiMaligno

DEL MANGA AL J-POP

Siempre se ha hecho referencia en occidente al "otaku" como una persona ligeramente obsesiva con el tema del manga y el anime. Y por lo tanto debería ser normal que un fanático del comic japonés no viera más allá de sus películas o las cuatro esquinas de un manga. Hay que reconocer que en ocasiones eso es cierto, pero no del todo. Cualquier otaku, más bien la mayoría, sufrimos una evolución a lo largo de nuestras experiencias como apasionados de la cultura nipona que nos lleva a explorar caminos que otras personas desgraciadamente nunca verán, y a expandir nuestros límites hasta fronteras normalmente vedadas a la gente "normal".

En un principio un otaku vive feliz con sus personajes, historias y extraños artefactos, mágicos o tecnológicos. Cada vez que abres un tomo o capítulo todo se transforma en aventuras, emociones... pero al cabo del tiempo, eso deja de ser habitual. Empiezas a buscarle los fallos a todo aquello que te llega; revisas lo antiguo y descubres cosas que antes habías pasado por alto. Vamos, que te rallas. Es ahí cuando llega uno de los momentos de crisis (otro llega cuando te das cuenta de que te hace falta una fortuna para ir a Japón, y sabes que no la tienes). Lo que sucede a partir de ahí varía dependiendo de la personalidad. Se puede estancar ahí, abandonar la pasión que había hasta entonces, o evolucionar. Evidentemente, vamos a hablar de la tercera opción, que es la que nos interesa.



Si el manga y el anime han calado suficientemente en el sujeto, y le ha picado la curiosidad como para adentrarse más en la cultura japonesa, es muy probable que lo primero que descubra es el J-Pop. ¿Por qué precisamente esta faceta del ocio japonés? Muy sencillo. Uno de los artículos imprescindibles en la "Otakuteca" son los CDS de sus series favoritas: original soundtrack, image album, drama album... distintas variaciones de la música que cada anime lleva consigo (sin contar el resto de su merchandising). Esto lleva inevitablemente un ligero conocimiento de la música que suena en Japón: el J-Pop. Fenómeno de masas, mueve millones de yenes, aunque tan apenas un 1% sale de allí de forma oficial. Desde luego, esto no es impedimento para que el otaku se las apañe en su ardua tarea de conseguir hasta lo más rebuscado: Internet, salones especializados, correo... los canales de abastecimiento son intrincados pero efectivos.

Se podría decir que este cambio en el aficionado es una muestra de madurez intelectual, o quizás una forma de mantener viva la ilusión, pero lo que importa es que desde ese momento, el panorama que se abre ante uno es fascinante y verdaderamente amplio. Unos se dirigen hacia el J-Rock, otros descubren lo alocada y colorida que es la televisión japonesa, unos pocos se deciden a viajar a Japón... lo que importa es que todo vuelve a recobrar su color, las series de manga o anime cobran significados hasta entonces invisibles, y el otaku vuelve a ser realmente feliz. Y si no que me lo digan a mí, que desde que descubrí a "Every Little Thing", todo es más bonito, los pajaritos cantan canciones cada mañana, el rocío brilla en las flores por la mañana... vaya, esto parece un anuncio de detergente.

Lo dicho, si alguien está leyendo este artículo y aún no se ha interesado por el mundo del J-Pop, que se mueva un poco e investigue acerca de este fenómeno. Puedo prometer que la búsqueda valdrá la pena; y si ésta música no le convence, seguro que en el camino encontrará algo que le fascine.

YoshiMaligno





SARA
REENA
MAMI
KAZUYA
KEI
IKALIA

HAND MAID メイ

HAND MAID MAY

Hand Maid May es la historia de un amor imposible entre una cybermuñeca de veinte centímetros y un joven estudiante llamado Kazuya Saotome. La muñeca se hace llamar May y en su amor encontrará múltiples dificultades, ya no sólo por su tamaño, sino debido a la gran cantidad de pretendientes con las que contará nuestro protagonista. Con todos vosotros, Hand Maid May.


今年の夏は
メイっぱい
HAND
MAIDメ

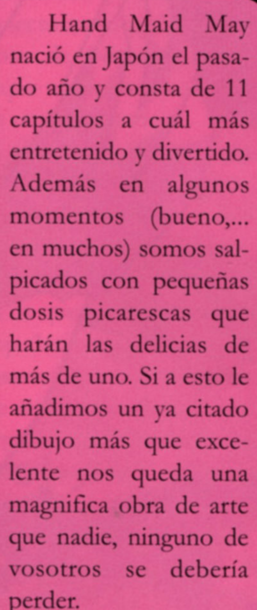
Hand Maid May

ハンドメイド・メイ

Existen hoy en día miles de series en Japón, pero cuya trama no termina de cuajar entre el aficionado público otaku. Demasiado futurista en algunos casos y quizás exceso de situaciones imposibles que no se las llega a creer ni el más fantasioso. Es por eso por lo que series más acordes con nuestro recién empezado siglo XXI, son las que triunfan verdaderamente entre los televidentes. Si miramos un poco hacia atrás, nos damos cuenta que series como Marmalade Boy o la mítica ya, Ranma ½ fueron éxitos sin precedentes en el planeta entero. Sin embargo y muy a pesar de sus seguidores, obras como Bubblegum Crissis o Patlabor, por citar algunas, cuentan con tantos detractores como admiradores. La serie que a continuación repasamos en este número es una auténtica joya que, si bien carece del realismo apropiado para una mente totalmente objetiva, es una verdadera maravilla en cuanto a guión, dibujo, música y rebosa calidad, frescura y juventud en cada segundo que vemos.







Hand Maid May nació en Japón el pasado año y consta de 11 capítulos a cuál más entretenido y divertido. Además en algunos momentos (bueno,... en muchos) somos salpicados con pequeñas dosis picarescas que harán las delicias de más de uno. Si a esto le añadimos un ya citado dibujo más que excelente nos queda una magnifica obra de arte que nadie, ninguno de vosotros se debería perder.

Kazuya Saotome es un estudiante de informática que se encuentra en el curso superior. Está obsesionado en la construcción de un robot perfecto. En sus numerosos intentos cuenta con el apoyo de su guapa y, por qué no decirlo, pechugona vecina, Kasumi Tani, la cual además es la hija del dueño del piso donde vive Kazuya. Fracaso tras fracaso logra programar una especie de pulpo al que llama Ikalia, el cual posee una inteligencia artificial que lo hace prácticamente humano. Así Ikalia puede dar los buenos días, repetir palabras e incluso aprender cosillas.

Kazuya vuelve a sus clases cuando es "atropellado" por Koutaru Nanbara, el rival más directo de su infancia. Éste le ofrecerá un programa de ordenador el cual le permitiría acceder de forma gratuita a todos y cada uno de los archivos que nuestro protagonista desee. La oferta es más que generosa, por tanto Kazuya, no dudará un momento en aceptar semejante obsequio. Lo que éste no sabe, es que en el momento en el que lo introduzca en su ordenador, Nanbara será informado cautelosamente de los últimos avances que vaya haciendo en la construcción de robots. De ésta manera, Kazuya nunca más, estaría más adelantado técnicamente que Nanbara.

Tras instalar el susodicho programa, se hace un pedido de una cybermuñeca. Pero como Kazuya está tan impresionado por el efecto producido por el dichoso programilla, no se da cuenta.



Instantáneamente le llega su paquete de manos de una extraña mensajera. El reembolso contiene una preciosa muñeca del tamaño de un pitufo. Como curiosidad haced incapié en el sonido que hace May (que así se llamará) cuando se mueve. ¿Se trata de un kodoma de la princesa Mononoke? A partir de aquí comenzarán las aventuras, desventuras y líos amorosos de Kazuya, Kasumi y May.

Además de los ya citados personajes, la serie se completa con más, a cada cuál más simpático y carismático. Presentemos un poco detalladamente a cada uno de ellos.

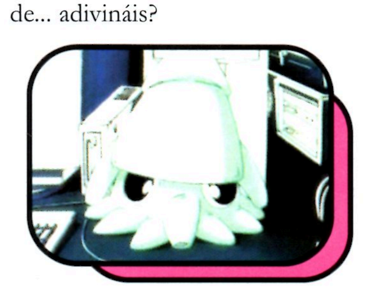
Kazuya Saotome: Es un muchacho de 19 años. Es el protagonista de Hand Maid May. Apasionado en la construcción de robots, es el responsable creador de Ikalia. Se verá envuelto en más de un enredo sentimental, ya que debido a su inocencia y espontaneidad, logrará hacerse con el corazón de casi todas las cybermuñecas.

May: Es la cybermuñeca que Kazuya pide a través del citado programa de Nanbara. Es diminuta y está empecinada en agradar como sea a su comprador. Además consigue estudiarle de manera absolutamente genial, de la forma que acaba conociendo a Kazuya mejor que él mismo.

Apasionada de las telenovelas románticas pronto quedará prendada de los encantos de su dueño. Al ser una cybermuñeca tiene ciertos poderes, como cambiar de canal o subir el volumen de la televisión. Además necesita ser recargada ya que su batería se gasta, algo así como un teléfono móvil. No perdáis detalle de dónde se conecta el cable a May a la hora de efectuar dicha recarga.

Kasumi Tani: Preciosa vecina de Kazuya. Es realmente quien primero esta pilladita por el prota. Pero con la llegada de May, Kei y el resto de las cybermuñecas, se sentirá amenazada. Posee un gran carácter y un par de razones que alegran los corazones, cosa que además sabe y lo hace constar en numerosas ocasiones. Es gentil y amable por lo que no duda en entablar amistad con la pequeña May y adoptar a Reena, la siguiente cybermuñeca. Su edad es de 18 añitos.

Reena: Esta niña es encontrada en mitad de la calle. En un primer momento intenta engañar a nuestro amigo Kazuya, pero al final y debido a los poderes de los que hace gala cuando llora, da a conocer que se trata de una cybermuñeca, eso sí, del tamaño de una niña de su edad aparente. Se lleva muy bien con Ikalia, el robot pulpo creado por Kazuya, y con Kasumi, la cual hará de tutora de la niña. A pesar de ello y casi heredado de su nueva hermana mayor, Reena se pegará media serie en casa de Kazuya. A pesar de su corta edad es una buena compañera de May a la hora de seguir los culebrones en la televisión, y además está enamorada platónicamente de... adivináis?



Ikalia: Es el robot construido por Kazuya Saotome. Posee una gran inteligencia artificial que le permite pensar de forma razonable. Se lleva estupendamente con Reena y está muy bien educado. Además es un personaje clave en la educación de la niña en alguno que otro capítulo.



Koutaru Nanbara: Rival de Kazuya desde su más tierna infancia. Desde pequeño y a pesar de poseer mucho dinero para comprar cualquier mecanismo, siempre ha sido un segundo lugar detrás de Kazuya en la presentación de nuevos robots de juguete. Este hecho le molestará bastante porque además y como él dice en numerosas ocasiones, Kazuya es pobre y él no. Será el responsable del encargo de May ya que fue el que le facilitó el programa para rastrear los últimos estudios que fuera haciendo Kazuya. Una vez enterado de la existencia de May perseguirá a nuestros protagonistas para hacerse con ella. Ya que según él es el robot más avanzado y por tanto, a de ser suyo.

Sara: Es la extraña mensajera que lleva a May a Kazuya. Proviene de China y en un primer momento, es muy amable y gentil, pero al no ser pagada (y es que May cuesta dinero como cualquier cosa que te compres, vamos) transforma su carácter. Sara se unirá a Nanbara formando una cómica pareja de villanos, que harán las mil y una hazañas para conseguir a la pequeña cybermuñeca. Al final se descubrirá que Sara tiene



Kazuya Saotome

Cyberdoll May

Kasumi Tani

Cyberdoll Reena

Cyberdoll Sara

algo que ver con ella y con Reena y con Kei... en fin... creo que he hablado demasiado...

Kei: En el intento de conseguir atrapar a May, Sara y Nanbara ponen a su servicio a una nueva cybermuñeca llamada Kei. Es extremadamente inteligente y el objetivo principal de ésta es intentar averiguar como es realmente el funcionamiento de May. A pesar de que en un primer momento parece conseguirlo, va a ser tarea hercúlea y por tanto y al estar tanto tiempo en contacto con Kazuya, acabará enamorándose de él, provocando los celos inmediatos por parte de May y Kasumi.

Cybedoll Kei

Mami: Es la cybermuñeca que viene del futuro. Completa la cifra de muñecas aparecidas en la serie y la misión encomendada por parte de sus dueños es la de conseguir que las cybermuñecas sean mejor tratadas ya que su única finalidad es proporcionar amistad y buenos sentimientos a sus dueños. Poco más se puede decir de esta chica que se caracteriza por ser de procedencia americana y no japonesa como el resto de sus compañeras.

Cybedoll Mami

Sr.Shikishima: Misterioso personaje clave en el desarrollo de la serie. Es inquilino de Kasumi y no paga el alquiler del piso. No os avanzaré nada más de él para no fastidiaros nada. ^-^



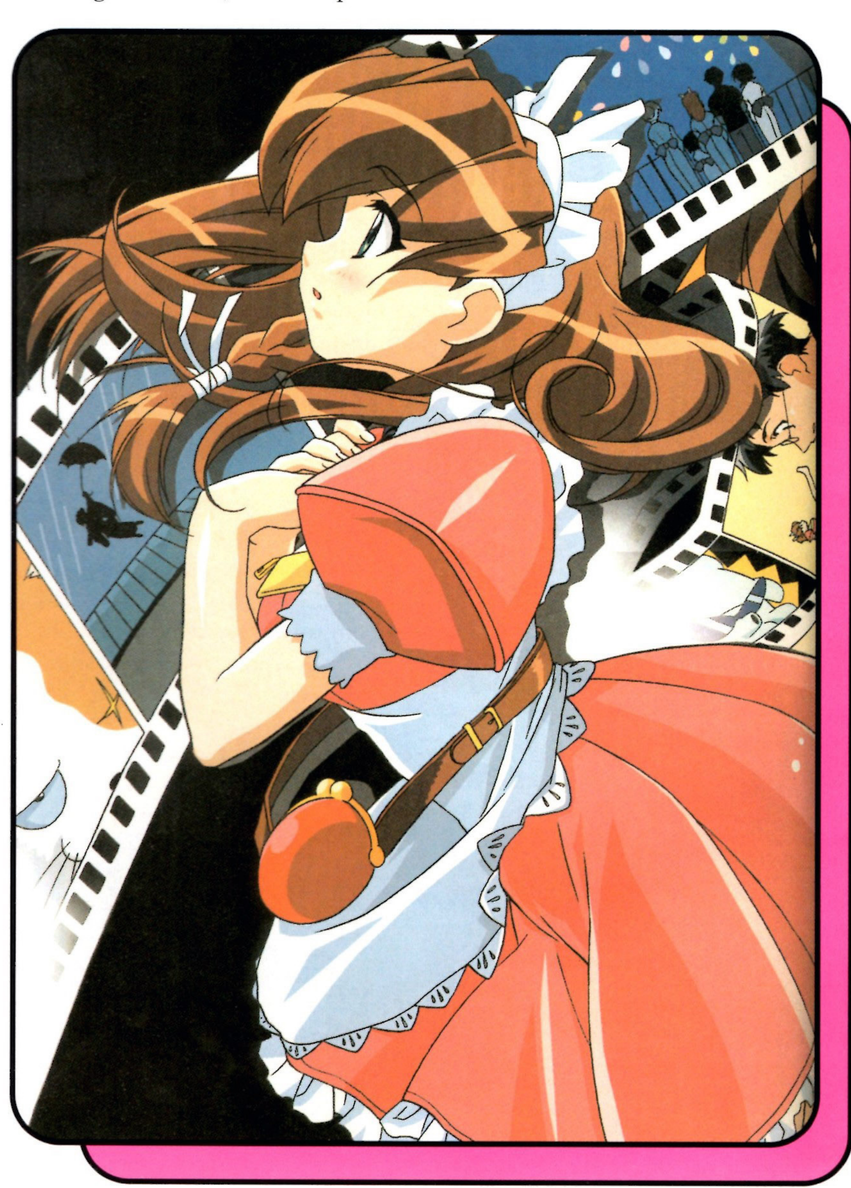
Hand Maid May es todo un evento en Japón y debido a ello y a pesar de su corta edad, cuenta con una extensa cantidad de CDs que recogen la banda sonora de la serie y unas cuantas delicatesen más que serán muy de agradecer para todo aquel que logre (tarea fácil) engancharse a la serie. Son un total de siete CDs a cuál más atractivo. El segundo y el tercero recogen fielmente la banda sonora de la serie, es decir, la musikilla que va sonando de fondo a medida que desarrolla la acción. El resto son compactos interpretados por grupos del calibre de P-Chicks, conocidas por el público otaku por alguno de sus álbums de J-Pop, que por citar alguno por ejemplo podríamos hablar de Jump. Además los avispados chicos de Pioneer incitan , ya no a la compra de los compacts, si no a la inevitable mirada de cada una de las portadas, apareciendo en alguna de ellas, las chicas protagonistas completamente desnudas. Increíble amiguillos enfermos. Son dibujos, son dibujos.... H_H



MariaYamamoto/ May

En cuanto a los actores de doblaje de la serie, se ha arriesgado a introducir voces nuevas en los personajes principales y voces ya clásicas en otros. Hagamos repaso a cada uno de estos.

La voz de May corre por parte de Maria Yamamoto, una joven promesa



de 19 años que borda a la perfección cada uno de los matices sentimentales que a lo largo de la serie nos va presentado la pequeña cybermuñeca. Takashi Minako se encarga de la dulce voz de Kasumi. Hikami Kyoko hace

Takashi Minako/ Kasumi

lo propio con la voz de Sara, la mensajera. La voz de Minako nos recuerda a otras series como Card Captor Sakura



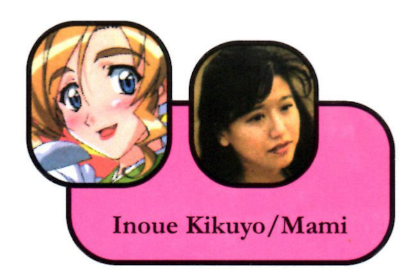
Hikami Kyoko/Sara

(Nakagawa) o Digi Charat (Usada Hikaru). De la voz de Kei, se encarga Minami Omi. Su voz también nos es de sobra conocida por su participación en Digi Charat (Minagawa Takurou). Y

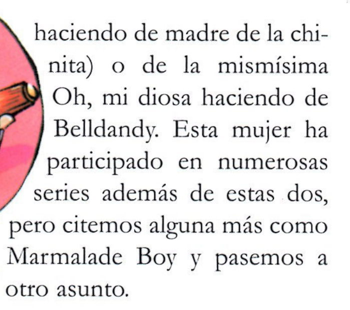


Minami Omi/Kei

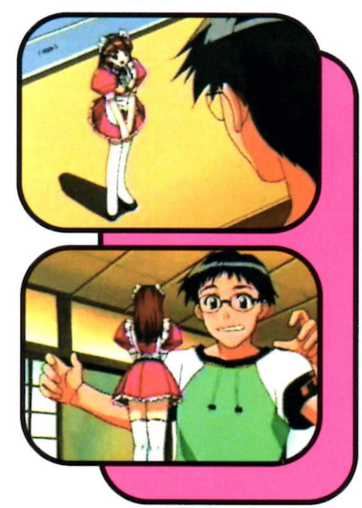
por último y ésta sí que nos sonará a todos, le llega el turno a la actriz de doblaje que pone la voz a Mami. Se trata de Inoue Kikuyo, la cual la hemos podido escuchar en series como Card Captor Sakura (más bien en la película



Inoue Kikuyo/Mami



haciendo de madre de la chinita) o de la mismísima Oh, mi diosa haciendo de Belldandy. Esta mujer ha participado en numerosas series además de estas dos, pero citemos alguna más como Marmalade Boy y pasemos a otro asunto.



Debido al éxito de la serie en Japón, se ha recopilado en 5 DVDs las aventuras de Saotome y compañía, los cuales, los podréis conseguir únicamente si vais de turistas al país del Sol Naciente. Una pena, menos mal que existen las tiendas de importación que si no, no sé que sería de muchos de nosotros.



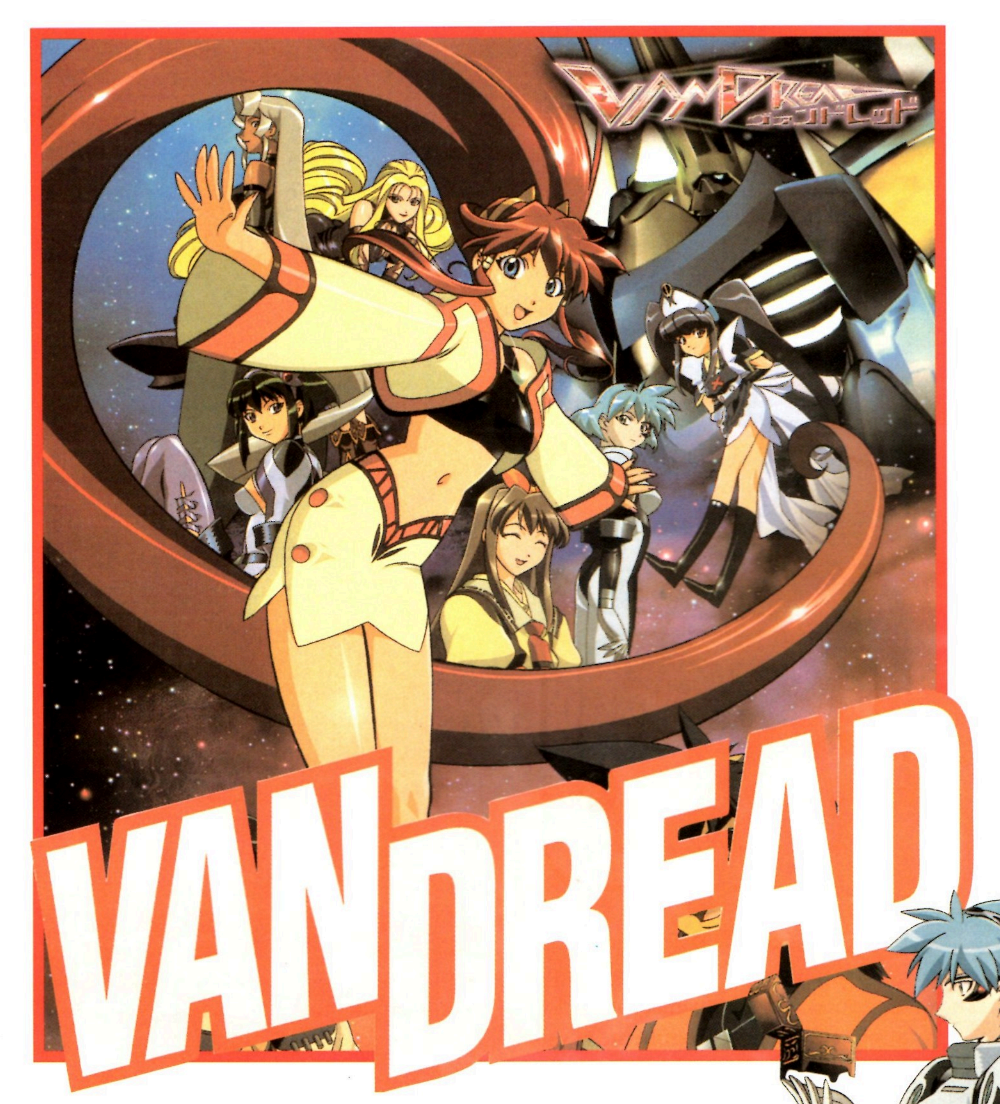
Como curiosidad y como punto por el cual, muchos de vosotros igual os apuntabais a ver la serie, los culebrones o telenovelas que ven May y Reena están dibujados como en series de principios de los ochenta. ¿A alguien no le recuerda a



"Raqueta de Oro" o a "la panda de Julia"?

Para concluir ya y como todos podéis haber adivinado ya, es una serie magnífica que conseguirá cuajar entre todos los aficionados y que si quizás tenga un fallo. La brevedad de diez capítulos, pero bueno, otras series del calibre de VideoGirl Ai tienen únicamente 6, y nadie dice nada. En fin, Hand Maid May, muy recomendable para todo aficionado otaku que le gusten los pastelones, las chicas bien dotadas y las situaciones que por dantescas te hacen reír como un tonto frente a la pantalla del televisor.

Alberto Díez "GuiLe"



VANDREAD

Reconozco que siempre me han encantado las historias del espacio. Cualquier aventura que transcurra en los lejanos confines de otras galaxias me han producido una sensación especial. Si a eso le sumamos la inevitable atracción que suponen los Mechas, el cóctel empieza a ser muy apetecible. Y si además le añadimos los toques justos de romanticismo, con unas gotitas de humor, a veces de forma generosa, es imposible resistirse a tan explosiva aventura.

LA HISTORIA

Vandread nos traslada a un lejano y alternativo futuro en el cual los sexos femenino y masculino se llevan... bastante mal, por decirlo de alguna manera. En algún punto del tiempo, hombres y mujeres parece que se han separado, ocupando planetas distintos y cortando toda comunicación. Tanto es así, que los hombres (casi todos) creen que las mujeres son demonios horribles que se comen a sus enemigos. La serie comienza en el momento en que desde el planeta de los hombres se fleta una nave (Ikazuchi), en la que se va a probar un nuevo armamento, los Bangata, unidades robóticas pilotadas. En esa nave se cuela nuestro protagonista, Hibiki Tokai, un jovenzuelo que trabaja en la cadena de montaje de los Bangata, y lo hace porque le han engañado para que robe uno de los robots, en plan apuesta machitos. El problema para él es que la nave despega antes de lo que se esperaba, es descubierto y encarcelado, con la vigilancia de un robot con forma de huevo.

Por si eso fuera poco, la nave es atacada por mujeres piratas, y los Bangata no pueden hacer prácticamente nada, ya que los atacan por sorpresa. Para evitar que capturen toda la nave, los mandos separan su sección de el resto de la nave, donde está el resto de la tripulación (cobardes). Un grupo de mujeres se interna en la nave, y capturan a todos los hombres, excepto a 3, Duero Mcfile, que resulta ser un inteligentísimo doctor; Bart Garsus, un bocazas liante y cobarde que estaba en la nave ofreciendo comida sintética a los soldados, y por supuesto Hibiki, nuestro prota. Éste último se encuentra por casualidad con una extraña jovencita, también de las piratas, que parece estar obsesionada con los extraterrestres, y le llama desde un primer momento Sr. Alien. Mientras, desde el centro de mando separado, se decide torpedear la nave capturada para evitar que las mujeres se la queden, lo que obliga a éstas a huir rápidamente. Por desgracia, quedan atrapados Hibiki y la chica, y los torpedos alcanzan la nave...

Por supuesto, los dos sobreviven (faltaría más). A partir de ahí la serie se desarrolla con dos hilos principales: la relación entre hombres y mujeres, que es la que da la vena cómica a la historia (o la romántica), y la parte seria, provocada por la aparición de una extraña y desconocida raza alienígena que quiere destruir tanto a hombres como a mujeres. Lo demás... lo veréis si llega a editarse en España (si por favor, si si si).

LOS PERSONAJES

Y el hecho de separar los dos sexos como razas distintas, y que no conozcan nada los unos de los otros, da mucho de sí, pero además, cada personaje tiene una personalidad especial que consigue realmente dar mucho de sí; desde Meia, la jefa del escuadrón de ataque y su mentalidad de "vivo para el combate", hasta Gascogne, la jefa de la sección de armamento de la nave pirata, que tiene una clara visión de la vida. Prácticamente todos los personajes tienen algo que decir o aportar.

Hibiki Tokai: El protagonista es el típico chaval con ganas de comerse el mundo y algo inocente, que irá

aprendiendo a lo largo de la historia valiosas lecciones a base de leches (la mayoría de las veces). Por supuesto, se enamora de Dita, la chica que lo encuentra, aunque él no la reconozca en ningún momento. Pilota su Bangata, modificado por el centro de energía de la nave de los hombres (uno de los misterios de la serie).

Dita Liebely: Esta chica es un auténtico torbellino, siempre detrás de Hibiki, y con una más que irrefrenable afición por los alienígenas. Simpática y aún inexperta, aporta el ingrediente romántico a la serie, por su relación con el protagonista, que por supuesto tendrá sus altibajos.

Duero Mcfile: Es un impresionante médico de la elite de los hombres. Inteligente, observador y atento, siempre es el miembro más estable de los tres hombres en medio de cualquier problema.

Bart Garsus: Lo dicho, bocazas, mentiroso, fanfarrón y cobarde son algunas de las "virtudes" de este curioso joven, que siempre se las apaña para sobrevivir (a base de llorar o correr, por supuesto).

Magno Vivan: Es la matriarca y jefa de las piratas. Una anciana con más experiencia que Matusalén. Lleva la nave con justicia y sobriedad, en medio de tantos personajes jóvenes y alocados.

Meia Gisbon: Lidera la escuadra de naves de ataque piratas, fría y dura como el hielo, descubriremos a lo largo de la serie la carga emocional que lleva oculta, y nos sorprenderá con detalles de gran sensibilidad.

Buzam A. Calessa (B.C.): Es la subcomandante de la nave. Ayuda a la anciana con gran inteligencia, ya que es mayor que la media de la nave.

Hay más personajes, por supuesto, pero es mejor que los descubráis vosotros.

Hay prácticamente de todo, incluso la mascota de la nave, Pyoro, que es el robot que vigilaba a Hibiki en su celda, y que guarda numerosos secretos en su interior.

LOS MECHAS

Poco se puede decir en este apartado, y digo poco, porque es mejor no empezar, que no acabaría nunca. Todas las escenas del espacio están desarrolladas mediante el uso del ordenador, así que imaginaros los resultados que se pueden obtener. Los diseñadores 3D, sencillamente impresionantes; tanto las naves como los bangatas, o su fusión, te dejan con la boca abierta. Los alienígenas también están diseñados impecablemente, de formas extrañas pero sin llegar a ser incomprensibles. Y las batallas que se suceden a lo largo de la serie son realmente



Dita acaba de ver un Alien, no todos nos lo tomaríamos tan bien

espectaculares, sobre todo la primera, entre hombres y mujeres pirata.

En las escenas 2D, naves y robots también están hechos sin ningún fallo, de forma que no destacan con el resto de la imagen o al contrario.

Sinceramente, es casi de lo mejor que se ha hecho últimamente.

LA ANIMACIÓN

Sin dudarlo en ningún momento, se merece un 10. Aparte del hecho de que esta serie sólo tiene 13 capítulos, está realmente muy cuidada, sin tan apenas fallos perceptibles. El diseño de personajes es bastante realista (si no nos fijamos en los peinados imposibles) y mantiene una suavidad en cualquier momento muy agradable a la vista. Escenarios muy coloridos pero no estridentes, escenas de combate llevadas realmente muy bien... estaría todo el artículo lanzando elogios, pero seguro que ya os habéis cansado de oírlos.

En definitiva, una serie que puede satisfacer a la mayoría de otakus españoles, si alguna vez llega aquí. Es una serie estándar en el universo de historias del espacio, pero presume de varios puntos muy originales que impiden que apartemos nuestra vista de la pantalla. Y con semejante calidad, ¿quién se puede resistir?

El Yoshi Maligno


DAIGUARD
UNA SERIE DE ROBOTS NO MUY DIFERENTE



El subtítulo lo dice todo: "una serie de robots no muy diferente". Y es que *Chikyû Bôei Kigyô Dai Guard* (literalmente, "*Dai Guard, Protección Terrestre, S.A.*") es una nueva serie de mechas que bebe muy directamente de las mismas aguas que grandes del género como *Gundam*, *Mazinger Z* o *Evangelion*. En Abril, **Selecta Visión** sacará al mercado los vídeos de esta poco original pero muy entretenida serie traducida por vuestro sensei de japonés en *Dokan*, un servidor, **Marc Bernabé**.

ARGUMENTO

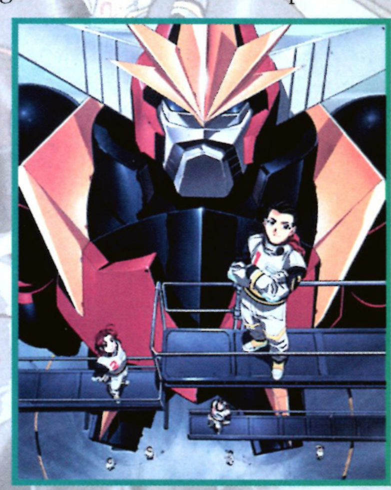
Estamos a principios del nuevo milenio, diez años después de una feroz guerra contra unos seres llamados "heterodyne". En realidad, los heterodynes son simples fenómenos naturales producidos por "vibraciones atmosféricas" que parece ser que atraen a estos seres de otra dimensión. La verdad es que los heterodynes no son muy listos, y se dedican básicamente a vagar, destruyendo todo lo que encuentran a su paso.

Diez años antes, se contruyó un gran robot que fuera capaz de enfrentarse a los heterodynes y derrotarlos, el Dai Guard. Tras conseguir destruir a los heterodynes que asolaban Japón, cual múltiples Godzillas, el Dai Guard cayó en desuso, lo que favoreció que una empresa, Seguros de Protección Siglo XXI, comprara el robot y lo utilizara como reclamo publicitario, meramente como una enorme pieza de museo.

AKAGI, EL PILOTO

Pues bien, la historia empieza cuando un nuevo heterodyne aparece no se sabe bien cómo y amenaza la bahía de Tokio. Todos los habitantes de la ciudad, indefensos, están a punto de huir y de ser desalojados, cuando Akagi, un simple empleado de la Sección 2 de Publicidad de Seguros de Protección Siglo XXI, que se dedica a hacer de muñeco humano delante del Dai Guard y a repartir globos a los niños, se obstina en que él confía en el Dai Guard y que cree que lo podrá pilotar para derrotar al monstruo. Entonces, el tozudo Akagi consigue convencer a sus compañeros de sección Aoyama e Ibuki para que le ayuden a pilotar el súper robot, puesto que se requieren tres integrantes para hacerlo: el piloto principal (Akagi), el ingeniero de sistemas (Aoyama) y la navegadora (Ibuki).





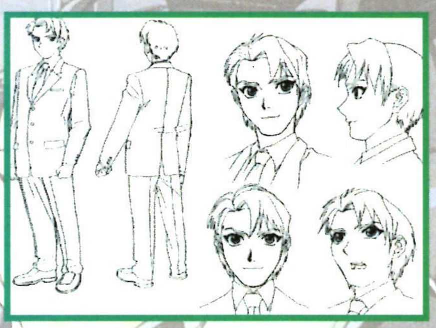
Pues bien, los tres logran subir al robot y logran hacer huir a ese heterodyne, de forma poco ortodoxa, porque debido a su inexperiencia causan casi más daños materiales a los edificios y al propio Dai Guard que los que habría provocado el mismísimo heterodyne.

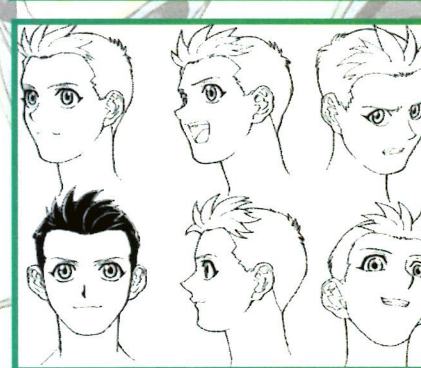
Y ENTONCES...

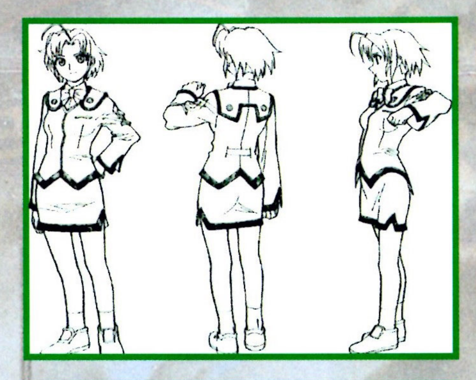
A partir de ese momento, los heterodynes aparecerán sin cesar, cada vez con mayor frecuencia, lo que provocará que el Dai Guard deje de ser un mero objeto decorativo para convertirse en la esperanza de Japón contra los horribles heterodynes. En un principio, Akagi, Aoyama e Ibuki serán los responsables de pilotar al robot, y la Sección 2 de Publicidad se encargará de su mantenimiento y movilización. Sin embargo, la empresa no está muy de acuerdo con ello, y en posteriores episodios veremos como Akagi y la Sección 2 se enfrentan a problemas porque les quieren arrebatar al Dai Guard, entrando también en escena problemas de tipo político-militar, intromisiones del Ejército de la ONU y oscuras tramas en el seno de la misma empresa.

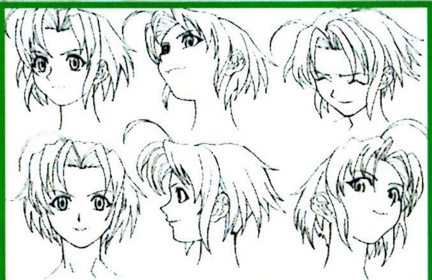
¿UN PLAGIO?

Bueno, ya hemos visto que el argumento no es nada del otro mundo, pero es que la sensación de familiaridad para con esta serie aumenta sobremanera cuando vemos al robot, muy parecido a un celebérrimo *Gundam*, o cuando vemos a los enemigos a los que se enfrenta el Dai Guard: esos heterodynes son como mínimo primos-hermanos de los apóstoles de *Evangelion*. En la serie abundan este tipo de guiños, que en algunos casos dejan de ser guiños para convertirse casi en auténticos plagios descarados, unos guiños que nos remeten a series de robots de toda la vida, como *Mazinger Z* (hay una escena en la que Akagi hace un "puños fuera" poco





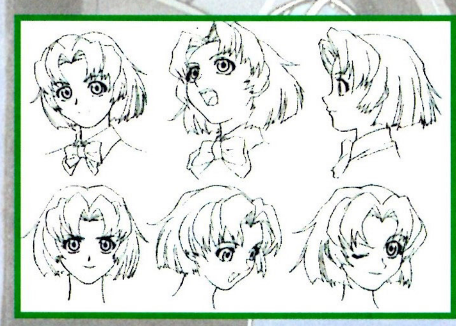


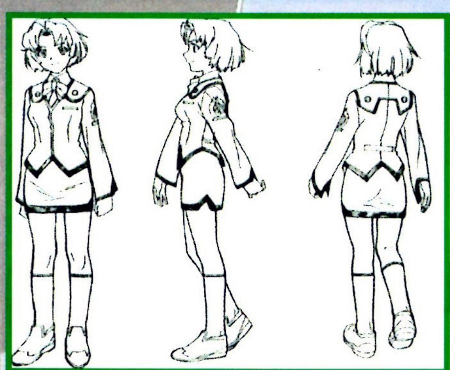


ortodoxo: arrancando literalmente la mano del Dai Guard y lanzándosela con la otra mano al monstruo), y muchas otras.

Sin embargo, la serie, pese a no ser nada del otro mundo en lo que a originalidad respecta, es una obra muy recomendable por sus altas dosis de entretenimiento en estado puro. Cada uno de los episodios nos presenta una historia distinta, una historia en la que invariablemente el Dai Guard deberá enfrentarse a un heterodyne. La verdad es que si te gustan las series de mechas, sería casi un crimen perderse este *Dai Guard*.

La serie, producida por **Xebec** (que tras esta serie produciría el auténtico boom *Love Hina*, que ojalá podamos ver algún día por aquí) es muy buena en lo que se refiere a diseños de personajes y animación, y argumentalmente es complicada pero a la vez sencilla (complicada por sus situaciones político-militares, sencilla por el argumento de "robot-se-enfrenta-a-monstruo").





Selecta Visión va a editar los 26 episodios de los que consta la serie en vídeo y en un futuro, en DVD, a partir del 25 de Abril a razón de un vídeo por mes, siendo precedida esta edición por un pase de la serie a finales de mayo en el Canal Buzz, de la plataforma **Vía Digital**. Una serie que vale bastante la pena.

LA TRADUCCIÓN

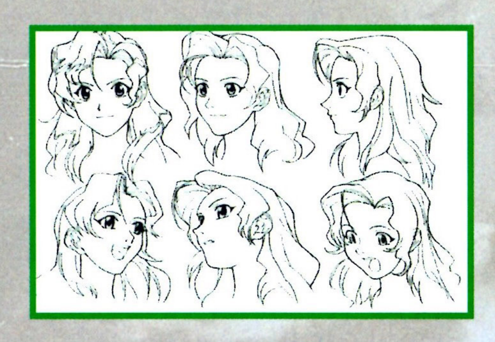
Como comentábamos en la introducción, un servidor, junto con **Verònica Calafell**, ha sido el encargado de traducir la segunda mitad de la serie del japonés al castellano (la primera mitad de la serie se tradujo no del japonés sino del italiano. No comment).

Hace unos meses, concretamente en la *Dokan* 30, comentamos los problemas y quebraderos de cabeza que nos dio la traducción de los juegos de palabras y el lenguaje utilizado en la divertidísima serie *Crayon Shin-chan*.

Pues bien, un tiempo después de terminar con *Shin-chan*, nos enfrentamos a una serie radicalmente distinta y con unos problemas de traducción muy diferentes.

Ante todo, *Dai Guard* es una simple serie de robots gigantes, pero cabe constatar que dentro de la serie ocurren muchas situaciones comprometidas relacionadas con los cuatro poderes que se disputan el control y la potestad sobre el Dai Guard. Ante todo, tenemos a la empresa propietaria, que no quiere soltar esa maravillosa máquina que le puede proporcionar una publicidad realmente impactante. Luego, tenemos al propio gobierno japonés, al ejército de las Naciones Unidas y a las propias Fuerzas de Autodefensa de Japón, que por la Constitución sólo pueden atacar para defenderse.

Todo este follón lleva a una serie de



situaciones muy comprometidas política y militarmente, en los que se discuten a fondo temas políticos y militares, conversaciones plagadas de tecnicismos llevadas a cabo en un lenguaje digno de las incomprensibles sesiones de nuestro Congreso de los Diputados.

Por otra parte, los protagonistas de Dai Guard son meros ejecutivos, trabajadores de la empresa Seguros de Protección Siglo XXI, y por supuesto, como ejecutivos, sus diálogos deben reflejar las mismas distancias jerárquicas que existen en una empresa real japonesa, lo que provoca numerosos cambios de registro y variaciones radicales de vocabulario según el interlocutor.

Dai Guard tiene un diálogo muchísimo más abundante que otras series de televisión (excepto *Shin-chan*, que también tiene mucho diálogo), lo que, unido al hecho de que haya todo ese japonés técnico y político, haga de esta serie una de las de más difícil comprensión. Es decir, que si vuestro japonés es básico y queréis aprender un poco viendo algún anime en VO, *Dai Guard* NO es la serie que queréis ver, os lo aseguro.

Al acometer la traducción de esta serie, hemos intentado siempre que nos ha sido posible utilizar un lenguaje acorde con el original japonés, es decir, si en japonés es rimbombante, en castellano también lo es, si es coloquial, pues coloquial en castellano. Esto puede parecer de lo más evidente, pero en realidad es uno de los aspectos más difíciles de dominar de la traducción, y más si el original está en una lengua tan distante de la nuestra como es el japonés. Espero que el resultado final de los capítulos del 15 al 26 sea satisfactorio para todos vosotros. Como siempre, podéis escribir cualquier comentario y/o crítica al mail especificado bajo la firma. ¡Hasta la próxima!

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com

DR. CHAMBALEE

El retorno del maestro: (lo nuevo de Katsura Sensei)

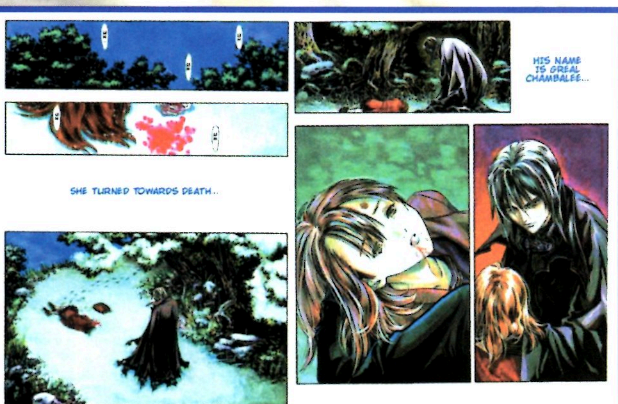
Bueno...por partes, este mes veréis que la sección de Adult Zone no la hago yo y eso se debe a que este mes va a encargarse un auténtico profesional en el tema de doujinshi (mis respetos..valor y al toro).

Así que como este mes tenia un poco de tiempo libre me he dicho, vamos a ver que hay por ahí, y ante mi sorpresa resulta que Masazaku Katsura ha vuelto a publicar ¡Albricias!.

De todos modos no os hagáis muchas ilusiones porque se trata solamente de una historia cortita de esas que nos gustan tanto y que el maestro K2R gusta tanto de realizar, sobre todo para descansar (ahora que I"S ha terminado en Japón...ohh generalizado), y para realizar pruebas para experimentar con diferentes estilos. Vamos nada nuevo, para cualquier hijo de vecino que haya leído Zetman.

Pero el caso es que Dr. Chambalee o Chambari según la traducción, es una historia bastante atípica, y que de ser profética anuncia un cambio de dirección bastante radical en la obra del creador de Video Girl Ai. En primer lugar, adiós a los triángulos amorosos y a los amoríos adolescentes. Eso para empezar. Seguimos con la desaparición de...¿las tramas?, uy uy.todo ello regado con buenas dosis de sangre e introspección psicológica y...¿seguro que estamos hablando de Masazaku Katsura?.

Parece ser que harto de tanta ñoñería nuestro dibujante favorito se ha propuesto realizar una obrita mucho más seria que sus predecesoras y ha conseguido un manga mucho más oscuro e inquietante, con un protagonista vampírico. Bueno, ya vale de divagar, y pasemos a la historia que seguro que es lo que más os interesa:



Cincuenta años atrás el estudiante de medicina Greal Chambalee, camina hacia su casa en mitad de la noche cuando un maldito chupasangres decide tomarse un chupito de Chambalee. Curiosamente y por cosas del destino este vampiro es el mismo que a aterrorizado a la familia del protagonista durante años. Greal no se resiste pero una vez mordido, lo rechaza como maestro y decide abandonar su sed de sangre humana para dedicarse a lo que de verdad le atrae, y con ayuda de sus recién adquiridos poderes, intenta ayudar a personas con enfermedades peligrosas. Pero claro, en pequeños pueblecitos rurales es difícil pasar desapercibido con ojos blancos, colmillos de quince centímetros y pelo casi albino. Así que Chambalee se dedica a peregrinar con la esperanza de llegar a ser aceptado en algún sitio.

Más o menos aquí será donde comience la historia, y supliquemos a Osamu Tezuka, patrón de los Otakus que al autor le permitan desarrollar un poco más la historia (sin pasarse porque si no ya sabemos lo que le suele pasar al señor Katsura).Bueno continuando con el tema, el caso es que en un momento dado a nuestro protagonista se le presenta un caso difícil de resolver, una joven adolescente (yum,yum), con una enfermedad incurable se presenta en su consulta por mediación de su padre para intentar salvarla. Sólo la desesperación les lleva a recurrir a los poderes de Chambalee, pero las cosas no son tan sencillas como parecen porque en el mismo momento que Chambalee intenta usar sus poderes aparece su antiguo maestro y padre vampírico intentando que su hijo prodigo vuelva a su regazo, ofreciéndole por supuesto la oportunidad de salvar a la chiquilla.

Bueno, ya tenemos planteado el dilema moral, pero sobre todo la oportunidad para que el bueno de Masazaku se dedique a experimentar como tanto le gusta. En primer lugar llama la atención lo oscuro de la historia, reforzado por un aspecto gráfico realmente excelente, y algo alejado de la claridad y limpieza a la que el autor nos tiene acostumbrados. De hecho predomina más un tipo de dibujo más cercano al boceto a lápiz, subrayado por sabios toques de pincel (tiembla Frank Miller).Incluso los encuadres de página se salen de lo normal, presentándonos una viñeta por página, dando predominancia al texto.

En fin Serafín, que la verdad es que está muy bien para que nos vamos a engañar, y lo cierto es que esta pequeña obra de arte va a sorprender a mucha gente, sobre todo porque han desaparecido los culos y las alusiones hentai mal que nos pese a algunos, para dar lugar a una historia sobria y bien contada. Vamos, como sólo Sensei Katsura puede hacer, cuando le dejan, o cuando le da la gana....

Motormouth
447854@filoz.unizar.es

Hiroyuki Utatane



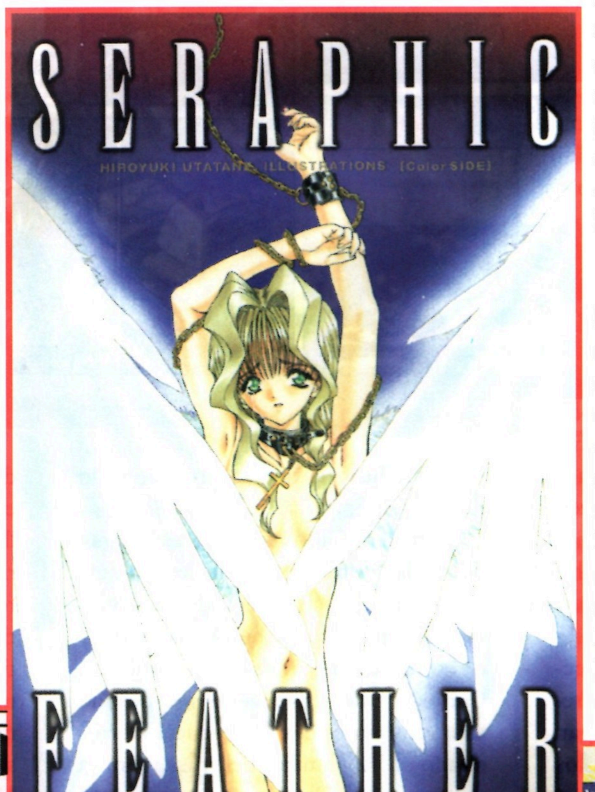




El maestro Hiroyuki Utatane ha sido uno de los pocos mangakas que han conseguido aunar crítica y beneficios comerciales, no sólo en nuestro país sino que también ha conseguido ese mismo éxito en su país de origen. Aunque parezca lo lógico, esto no es siempre lo habitual, y de hecho el estilo del maestro Utatane, así como lo retorcido de su mentalidad tienen bastante que ver con ese éxito. Intentaremos analizar aquí el por qué, aunque la labor se antoja ardua debido a las pasiones enfrentadas que levanta el autor.

Conocido sobre todo, y quizás injustamente por su faceta de artista hentai, lo cierto es que el autor no tiene ningún tipo de dificultad para enfrentarse a cualquier otro género. (aunque eso sí, siempre dejando un pequeño espacio para las concesiones al erotismo más elegante de la actualidad).

Hasta la fecha, y dejando de lado sus colaboraciones para diseños para videojuegos, como el ya mítico Samurai Spirits, la obra de Utatane comienza en

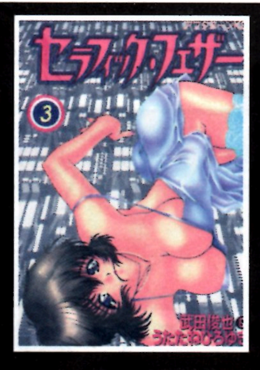


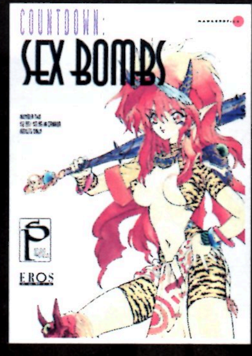
su más temprana juventud como autor de doujinshis, lo que le dará la oportunidad de experimentar con su propio estilo sin la presión de las grandes compañías, con las que por otra parte tampoco parece guardar una buena relación. El otro factor decisivo procedente del mundo del doujinshi es la aparición de la que será posteriormente su compañero sentimental, que actualmente también se dedica a la publicación de doujinshis con un estilo que recuerda sospechosamente al de su compañero Hiroyuki.Como decíamos hasta el momento sus obras más conocidas se engloban en el ámbito del hentai con éxitos superventas en Japón y en estados Unidos como Temptations, CountDown, y productos posteriores. Sin embargo esto no es lo único que se ha publicado. En nuestro país tuvimos hace relativamente poco la dicha de ver publicados los tomos de Seraphic Feather, obra de corte Ci-Fi, en la que el autor demuestra la riqueza de su estilo, sin alejarse del erotismo remanente que tan pingües beneficios le ha reportado.

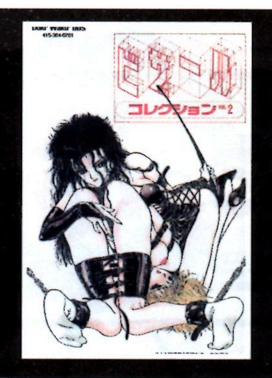
Del mismo estilo sería la ya casi legendaria Lythis, casi imposible de encontrar y de publicación más que dudable en nuestro país, porque ni siquiera las editoriales norte-americanas, Eros Comix incluida, se han atrevido con una obra que combina sexo y tragedia a partes iguales, y en la que los kanjis, abundan lo suficiente como para hacerla hasta ahora intraducible (vamos, un poco lo que pasa en estos momentos con Neurohard, la obra de Shirow, que de publicarse sería un éxito seguro,









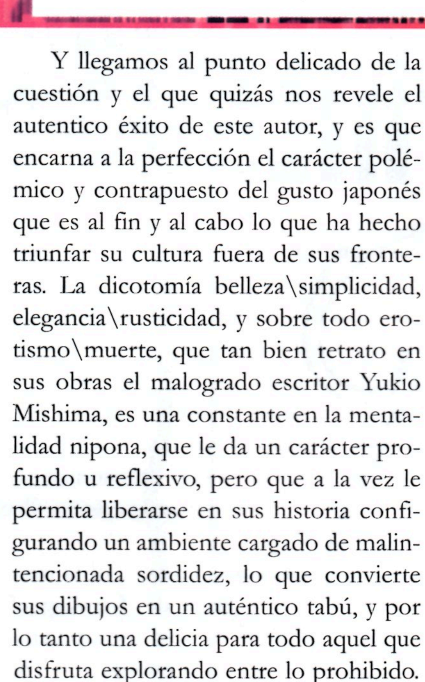




pero que no hay Dios que se atreva con ella).

Pero todo esto está muy bien, y también es cierto que sigue sin explicarnos el por qué del éxito de un mangaka tan poco corriente, El primer punto a reseñar será por supuesto su estilo gráfico. Hacía mucho tiempo que los trazos publicados no reunían tanta elegancia y belleza tan típica del más puro Nishiki-E japonés, presentando extremidades tremendamente alargadas, pero sin rozar la desproporción, rostro cuidadosos en su simplismo. De hecho, leer un comic de Utatane, recuerda el observar esos primeros rollos de Shunga (grabados erótico japoneses del siglo XVIII), enfocados más a un erotismo elegante en su decadencia, que al simple morbo del desnudo. Toda esta experiencia en el campo del doujinshi primero y el hentai después le ha convertido en un guionista atípico, obsesionado por las pasiones humanas, que se refleja incluso en sus obras calificadas como para mayores de 16 años.







Y llegamos al punto delicado de la cuestión y el que quizás nos revele el autentico éxito de este autor, y es que encarna a la perfección el carácter polémico y contrapuesto del gusto japonés que es al fin y al cabo lo que ha hecho triunfar su cultura fuera de sus fronteras. La dicotomía belleza\simplicidad, elegancia\rusticidad, y sobre todo erotismo\muerte, que tan bien retrato en sus obras el malogrado escritor Yukio Mishima, es una constante en la mentalidad nipona, que le da un carácter profundo u reflexivo, pero que a la vez le permita liberarse en sus historia configurando un ambiente cargado de malintencionada sordidez, lo que convierte sus dibujos en un auténtico tabú, y por lo tanto una delicia para todo aquel que disfruta explorando entre lo prohibido.

En un artículo tan general estaría de más el comentar pormenorizadamente sus obras, aparte de que la mayoría de sus historias deben englobarse necesariamente en la zona para adultos de esta misma revista, pero sí es cierto que en todas ellas vemos denominadores comunes, señalando quizás como el más importante el gusto por la innovación y su exploración de los deseos reprimidos escondidos en la conciencia de sus lectores.

Controvertido, separado del fandom japonés, y en estos momentos, incluso alejado de las grandes editoriales que no se atreven a apoyarle, Utatane sigue creando sobre a corrupción humana un retrato interior, sacando el Dorian Grey que todos llevamos dentro, y que curiosamente esta triunfando en otro país de doblemoralismos y puritanismo de panfleto como los U.S.A. ¿Será este su destino final, relegado al puesto de dibujante hentai?. Yo sinceramente lo dudo.

Motormouth







Este mes en el apartado más picante de DOKAN, vamos a comentar uno de los autores más importantes y vistosos en lo que se refiere a parodias eróticas relacionadas con el mundo de los videojuegos; me refiero a ***SAIGADO*** que publica bajo el sello de ***SAIGADO COMIC PUBLISHING***.

Cabe decir que en el mundo de los videojuegos de lucha (los más atractivos para este tipo de H-doujinshis) hay dos que, aunque les pese a algunos, son los favoritos de gran parte del consumidor: la saga *Street Fighter* y la saga *The King of Fighters*; Saigado ha publicado trabajos muy interesantes de ambas series, pero en este artículo (y sin que se ofendan los seguidores de la saga "capconiana") me centraré en sus parodias eróticas de la saga de SNK.

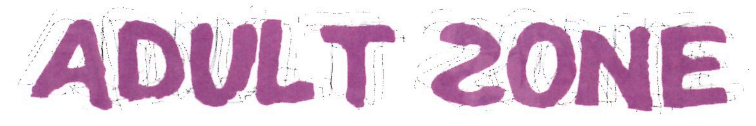




Saigado empezó a crear su obra más importante de la saga de *The King of Fighters* (y de toda su obra me atrevería a decir) en 1996, con la publicación ***The Yuri & Friends 96***, en la cual se nos narraba una historia bastante común en el género, pero que llamaba la atención por utilizar a los personajes femeninos de este juego; así pues aparecían Yuri Sakazaki (como era de esperar), Mai Shiranui, King y Kasumi Toudo y el argumento podría resumirse en lo siguiente: Hay un grupo de luchadoras compuesto por Yuri, Mai y King, pero como Yuri ha de irse para ingresar en el equipo de su hermano Ryo y Robert, necesitan una sustituta. Entonces aparece Kasumi a la cual le dicen que será del grupo si acepta hacer lo que hasta ahora hacían con Yuri (por supuesto hacen una demostración, y teniendo en cuenta que en esta serie Mai y King tienen atributos masculinos y femeninos, imaginaos la escena).

En una segunda entrega titulada ***The Yuri & Friends 97***, vuelven a aparecer nuestras chicas-travestis Mai y King, Yuri (la prota) y una nueva chica importante en el desarrollo del juego: Chizuru Kagura. Esta vez, Mai y King están otra vez buscando compañera de equipo (quizás Kasumi se fue avergonzada y aterrada porque era muy puritana) y encuentran a Chizuru. Como en el anterior número, cogen a la "pobre"













(¿?) Yuri, y le vuelven a hacer un emparedado; sin embargo y para sorpresa de las tres señoritas, la nueva compañera de juegos, posee también una "buena razón" para entrar en juego. Al final os podéis imaginar la escena de las cuatro luchadoras "enchufadas" unas a otras... (no comments).



Al año siguiente y como podréis imaginar *Saigado* sacó a la venta una tercera parte llamada ***The Yuri & Friends 98*** (o ¿qué pensabais?). El argumento se centraba esta vez en el trío protagonista Mai-Yuri–King, y nos contaba que Yuri era expulsada del equipo de los Sakazaki e iba a pedir a sus amiguitas que la readmitieran en el suyo. Mai y King, le dicen que a cambio, les tendrá que hacer varios favores a ambas (y se los pone a hacer, dando todo de sí ...). La historia acaba con la readmisión de Yuri en el equipo de su hermano, y con las dos hermafroditas de nuevo solas.

Han sacado más números de Yuri, pero para no agobiaros, comentaré ahora una saga paralela a la de Yuri y que iba apareciendo a la par que ésta: ***Athena & Friends*** (¿está currado eh?). Bueno de ésta, sólo os comento un poco en general de que iba – ya que si no, tendría que hacer un dossier de este autor..he, he – . Como Athena Asamiya en The King of Fighters, no cambia de equipo, en los doujinshis, aparece siempre con Sie Kensou (su compañero en el juego). En estos números se nos cuenta la historia de cómo la psico-soldier apaga los "ardores" de su compañero, y como a veces lo "entretiene" con su amiguita de gafas. Para pena de algunos, el viejo maestro de los Psico Soldiers, no interviene en los "cameos".

En ambas colecciones, *Saigado* expone unos pin-ups bastante atractivos en los que aparecen nuestras luchadoras favoritas posando desnudas, o bien en plena faena (o acabándola según se mire :D), así que fans de Shermie, Leona, Mature, Vice o King siendo mujer-mujer, preparaos para disfrutar.

No cabe duda que para todos, los dibujos en color realizados por autores japoneses (las denominadas ilustraciones), son las que más nos llaman la atención, por su belleza, precisión y porque nos parece que el autor se ha esmerado más a la hora de hacerlos. Pues bien, *Saigado* cuenta en su repertorio de publicaciones referentes a *The King of Fighters*, con los denominados ***FULL COLORS***. De la saga *The Yuri & Friends* por ejemplo, existen dos: en el primero de ellos, nos deleita con unos pin-ups a color de Yuri, Mai, Athena, Chizuru y Kasumi; y en el segundo, vemos una historia de cambio de parejas protagonizada por los hermanos Terry y Andy Bogard junto con Mai y Blue Mary (no tiene desperdicio).

El dibujo de *Saigado* se caracteriza fundamentalmente por ser bastante brillante y no deformar a las luchadores haciéndolas atractivas pero sin que pierdan un ápice de su fuerza. Es un dibujante que seguro que triunfaría si se dedicara a los doujinshis no eróticos o hentai, debido a que los personajes enseguida cobran ese carisma y esa simpatía con la que es bastante fácil atraer al público. A lo mejor uno de los defectos que encuentro a sus historias (al menos con convirtiendo en hermafroditas a algunas de las luchadoras, pero supongo The Yuri & Friends) es la obsesión que tiene con los atributos bisexuales, que habrá mucha gente (o alguna al menos) a la que esto le dará cierto morbo.

Es de esperar que *Saigado* siga publicando más números de esta serie, mientras vayan sacando versiones y versiones de *KOFs*, por lo que podremos disfrutar de estas parodias eróticas que bajo mi punto de vista personal, son de lo mejorcito que hay en el mercado.

Gabriel Knight
gabriel_k@colombiamix.com





Entrevista con...

Marc Bernabe, Responsable junto con Manuel Robles "Ackman" de la exitosa fanedición de MONSTER de Naoki Urasawa.



Este mes, y cambiando un poco de localización geográfica, entrevistamos a uno de los colaboradores más queridos de DOKAN, debido a que en cada número nos enseña con mucha dedicación el idioma y la cultura de ese país que a todos nos vuelve locos: Marc Bernabé. El motivo de esta entrevista es la publicación de *MONSTER*, fanedición que junto con Manu "Ackman" Robles (sin el cual, según Marc, nada hubiera sido posible) sacó el pasado Salón del Manga y que fue un verdadero éxito.

Gabriel Knight: Hola Marc, qué puntual.

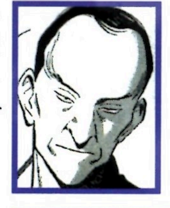
Marc Bernabé: Aquí estoy.

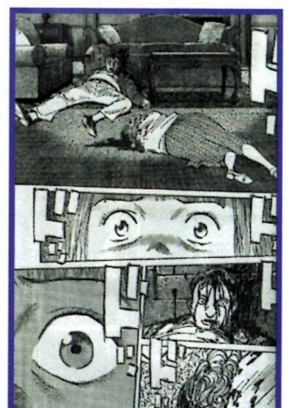
GK: ¿Qué tiene *Monster,* para que te fijaras en ella?

MB: Bueno, es que precisamente en una Dokan de hace mucho tiempo, no me acuerdo bien de en cuál, se publicó una lista de los mangas más vendidos de Japón en el 98, y *Monster* estaba en el número 1. En ese momento empezaba a estudiar en Japón, quise buscar algo interesante que leer, y le di una oportunidad.

GK: ¿Y les diste la razón a los japoneses?

MB: ¡Vaya si se la di! ¡Es fabuloso! De lo mejorcito en cuanto a guión y dibujo que haya visto. Incluso mis amigos japoneses, universitarios de último año, y mi "profe" de gramática, estaban enganchados a *Monster* y me lo recomendaron.





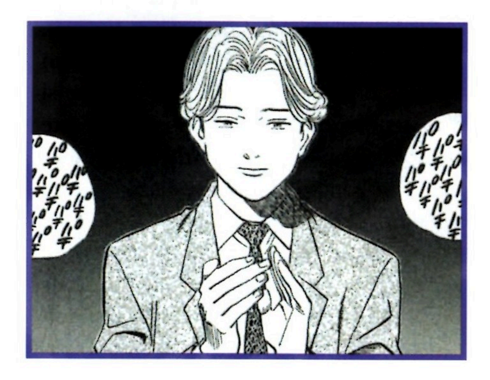
GK: Bien, queda claro que para hacer una buena ¿"puedo llamarlo fanedición"? es necesario que te enganche bien ¿no?

MB: Bueno, depende de la fanedición. En el caso de *Maison Ikkoku, Dragon Quest o Santuario*, por citar tres ejemplos, el tema es que el faneditor era fan de dicha serie y le tocó bastante las narices que se la cortaran. Así que siendo fan acérrimo de una serie cortada por las editoriales, esta gente decidió sacar su fanedición, que sería la continuación a partir de lo no publicado.



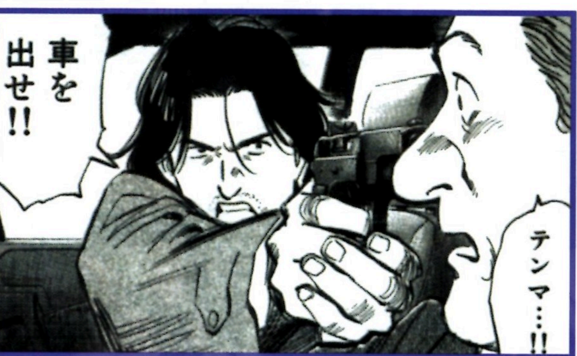






GK: ¿Y en tu caso fue partir de cero no?

MB: Sí, me gustaba mucho *Monster*, y creo que es una injusticia que se haya tratado tan mal en España a un autor tan bueno como Urasawa, en todos los aspectos, tanto gráfico como de guión (sólo está publicada parte de su primer manga "Pinapple Army", por Planeta). Más que nada lo que quería era dar a conocer al mundillo que el manga es más que chicos con superpoderes y cosas así



GK: ¿Es ésta tu primera fanedición?

MB: Sí, es la primera.

GK: ¿Y la has hecho conjuntamente con Ackman no?

MB: Exacto. La verdad es que yo sé traducir, pero de tratamiento gráfico y de maquetación no mucho. Me puse en contacto con Manu "Ackman" Robles a través de la lista de e-mail MLMangaFanedición y él se ofreció amablemente a hacer el trabajo.

GK: ¿Él pudo leer *Monster* (saber de qué iba) antes de maquetarlo?

MB: Pues la verdad es que no, pero dijo que le atraía mucho tanto el autor, Urasawa, como la temática. La temática es definida por el mismo autor como "terror psicológico", y fue gracias a un artículo que hice yo mismo sobre *Monster* en *Dokan* que se empezó a conocer en España.

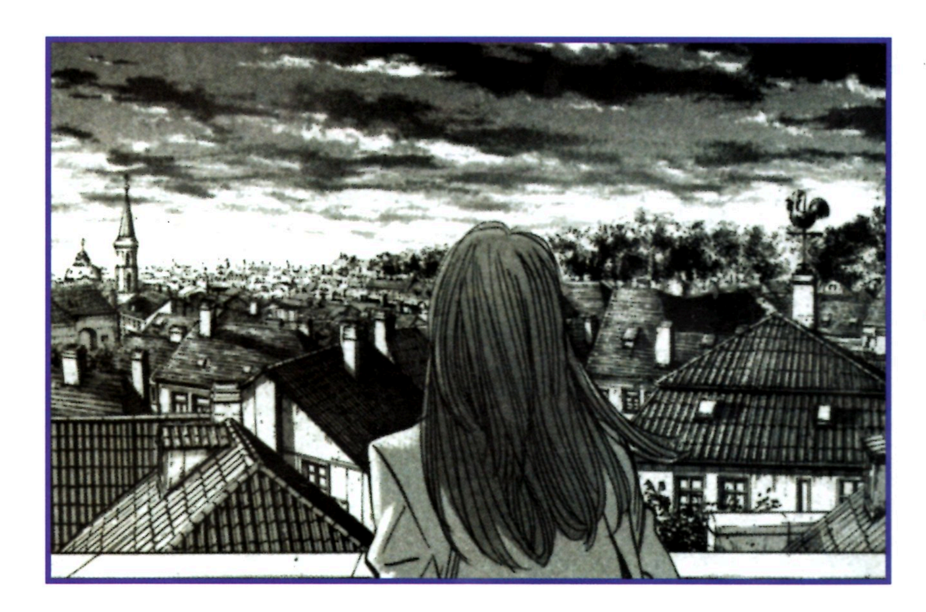
GK: Ya lleva un tiempo en la calle...

MB: Sí, sacamos el fanzine para el Salón del Manga de finales de octubre del 2000.

GK: ¿Ha calado bien en el público?

MB: Vendimos los 50 ejemplares disponibles para el Salón en 1 hora y media, todo un récord. Fue apoteósico. Y además he recibido muchos mails de apoyo y de petición de ejemplares.

GK: La temática de *Monster*... es destinada a un público mas bien adulto...



MB: Sí, es definitivamente un manga para adultos. Tiene intriga, misterio, terror, acción... Y nada de superpoderes ni chicas despampanantes, todo muy serio.

GK:últimamente se sacan cosas como *Marmalade* y sucedáneos, cosas que vienen por influjo televisivo, y *Monster* viene a romper con todo esto.

MB: Bueno, ha habido, hay, y siempre habrá manga de toda clase en Japón. Manga de misterio y terror ha habido siempre. Lo único es que *Monster* ha despuntado muchísimo esta vez. Si publicarán *Monster* en España, decididamente sería un cambio para bien, según mi opinión. Creo que la gente se empieza a hartar de tanto shonen y shojo. Por ejemplo, mi generación, que ya andamos por la veintena larga, se crió con *Dragon Ball* y *Saint Seiya*, pero todos hemos crecido, y a los que nos sigue gustando el manga ya no nos dejan tan buen sabor de boca esas historias de contenido plano y simple. Supongo que el aficionado al manga busca algo más. Por ejemplo, dos mangas de contenido adulto publicados en España como *Adolf* y *Black Jack* han tenido muy buena crítica. Parece que las editoriales empiezan a "despertar" en este aspecto.

GK: ¿Crees que además de misterio, toca temas como la moral?

MB: *Monster* ahonda en muchas cuestiones tanto psicológicas como de relaciones humanas. Y la verdad es que el tema de la moral aflora muchas veces en el manga. El doctor Tenma, que es médico y cuya misión es salvar vidas, se siente en la obligación de perseguir y matar a Johan, el chico-monstruo al que una vez salvó la vida. Sólo con ver las tribulaciones y dudas de Tenma, uno se "emociona" o se ve "afectado" por ello. No lo sé, simplemente creo que *Monster* es un manga sobresaliente y que deberíamos conocer todos los aficionados al buen manga. Por eso me embarqué en



la fanedición, para intentar darlo a conocer...

GK: Pregunta OBLIGADA ¿Vais a continuarla? ¿O lo va a hacer alguien?

MB: Planeta esta interesada en publicarlo y nosotros estamos en "stand by" a ver qué hacemos. Si no lo sacan, continuaremos nosotros siempre que nuestras obligaciones profesionales nos lo permitan, por cuestiones de tiempo sobre todo. Pero mientras tanto vamos a sacar otra fanedición para el salón del cómic.

GK: ¿Ah sí? ¿Cuál es?

MB: *Jigorô*, la historia del abuelo de Yawara. También es de Urasawa y es muy bueno. No es una temática tan seria, es un manga divertido y desenfadado, y el protagonista es impagable. Creo que gustará a todo el mundo.

GK: A ver si hay suerte y los vendes todos...

MB: A ver... La verdad es que esto de faneditar es un poco de "gilipuertas". Hacemos lo que podemos para que resucite un poco esto del manga y encima nos tachan de piratas por 100 ridículos ejemplares que sacamos, que más que nada sirven a propósitos de promoción, según mi punto de vista...

GK: Bueno, hasta aquí llega la entrevista.

MB: Muy bien.

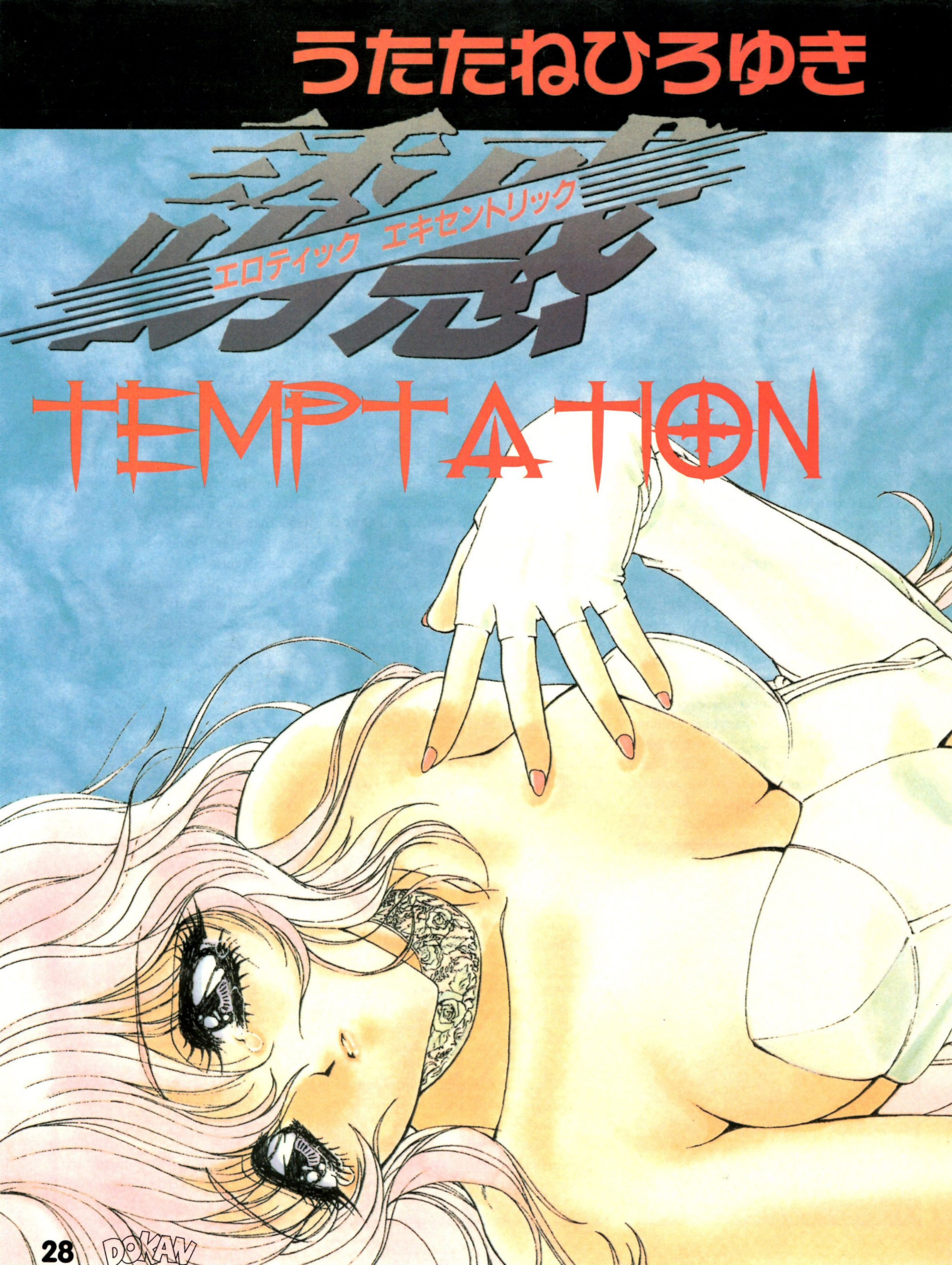
GK: Marc, muchas gracias de verdad.

MB: A ti.

Gabriel Knight
gabriel_k@colombiamix.com

PERFIL MANGA

Manga favorito: Monster o 20th Century Boys, de Urasawa.
Personaje favorito: Sembei Norimaki (debilidades que tiene uno).
Película favorita: Akira.
Serie favorita: Crayon Shinchan y Dr. Slump.
Le gustaría ser como.... Mientras siga como ahora, con mi trabajo de traductor de series de manga y anime, ya estoy contento. Trabajar en mi afición es la leche...


うたたねひろゆき
エロティック エキセントリック
TEMPTATION

ART BOOK

Este libro de ilustraciones de Hiroyuki Utatane es un tanto peculiar, de hecho casi no se podría calificar como libro de ilustraciones. El autor de Seraphic Feather y CountDown nos ofrece en este pequeño y económico Art Book algunas de sus historias que quedaron inéditas en su obra de temática hentai "CountDown".

Utatane es uno de mis autores favoritos y cuando vi esta ganga de solo 1500 yens no pude resistirme a comprarla para echarle un vistazo.

Lo único que me decepcionó bastante de este Art Book son las pocas ilustraciones que lo componen, apenas 28 páginas dedicadas a las más bellas mujeres dibujadas por la mano virtuosa de este maestro del lápiz. Además con este Art Book incumplí una de mis máximas, arranqué sin contemplaciones el póster que tenia en su interior, algo que jamas hago, porque me gusta mantener intactos todos los Art Book que compro.

Cuando terminas de deleitarte con las maravillosas ilustraciones de Hiroyuki Utatane lo que menos esperas es encontrarte con tres historias inéditas del autor completamente a color. Una agradable sorpresa que nos encandila con una faceta hasta ahora desconocida de este talentoso autor, el dominio del color. La verdad es una pena que no sea muy habitual en Japón editar mangas en color, porque sería muy de agradecer que pudiésemos ver más masngas coloreados de Utatane, la verdad yo sólo he visto estos tres mini-mangas y os aseguro que tengo ganas de ver muchísimo más.

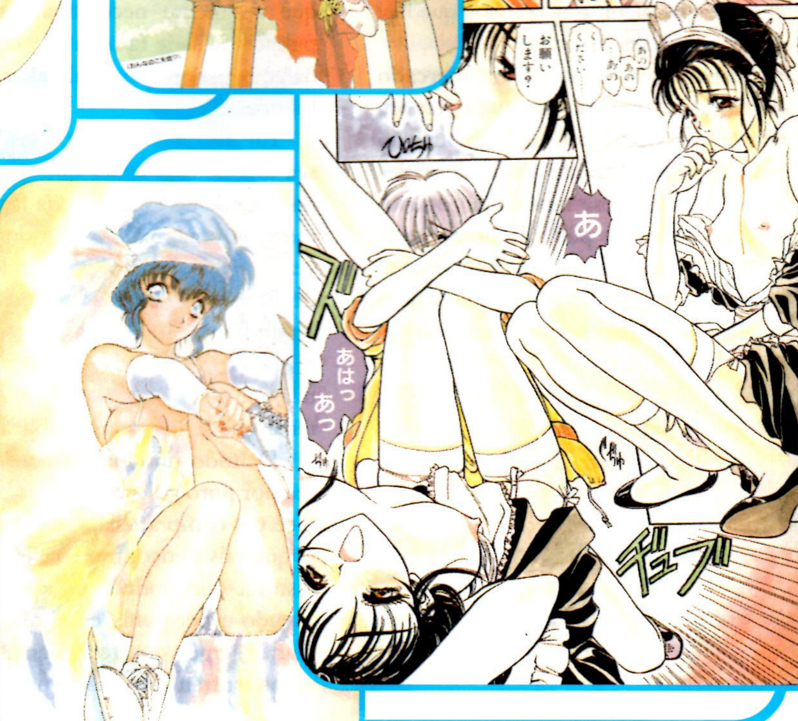
El resto de las páginas de este Art Book, como ya os había dicho con anterioridad están dedicadas a las obras inéditas que no vieron la luz en "CountDown".

Aunque la calidad técnica de estas historias esta más allá de toda duda en mi sincera opinión me gusta mas la etapa "no hentai" de Hiroyuki Utatane. Pero eso sí tengo que reconocer que ante todo Utatane es un transgresor y eso se nota muchísimo en sus obras y en concreto en su etapa hentai donde trata temas tabú tanto para la sociedad occidental como para la oriental.

De hecho sus historias hentai están repletas de relaciones incestuosas, violaciones, hermafroditas, sadomasoquismo e incluso extractos de lo que parece ser una snuff movie. Pero eso es lo que hace especial a Utatane su afán por parecer diferente salirse del camino trazado y demostrar que es uno de los autores más originales ya sea en el mundo del hentai como en el del manga en general.

Tormentosos saludos
Sandstorm





Genocyber

Cierto es que en esta sección tenemos el afán de reseñar todas y cada una de las series que han sido publicadas en España, empezando por las más antiguas y terminando por las que se publican en la actualidad. De todos modos, tenemos que reconocer que en muchas ocasiones no nos podemos explicar qué les estaba pasando por la cabeza a los editores cuando decidieron publicar algún que otro título. No lo digo porque sean series malas (que muchas de ellas lo son), principalmente me refiero a ellas porque, si somos sinceros con nosotros mismos, esas series jamás tuvieron ni tan siquiera un público potencial en nuestro país. De todos modos os explico porque suceden estas cosas, porque en ocasiones viene bien enterarse de algunos secretillos que hay en las editoriales.

España no supone un mercado demasiado importante para Japón, vamos por decirlo de algún modo, no contamos en absoluto para editoriales extranjeras. Por ese motivo, en ocasiones, a la hora de publicar obras suyas aquí, se ponen tozudos, pidiendo que se mantenga tal o cual detalle de la obra original, o exigiendo que la edición sea en tal tipo de papel... De todos modos, y siguiendo con la línea de sinceridad que me ha entrado, hay que aclarar que esas cosas sucedían en mayor medida cuando esto del manga estaba empezando en España, y que ahora las anécdotas son de mucha menos importancia que entonces.

Bueno, el caso es que una de las exigencias que mantuvieron algunas editoriales japonesas era muy simple. Si realmente España deseaba publicar esa serie famosa que posiblemente iba a vender, debía de publicar esta otra que en Japón está funcionando bien y quieren darle mayor publicidad. Muchas veces resultaba que esas series que venían en el paquete eran una basura, pero como lo que realmente necesitabas era poder publicar la serie famosa que la acompañaba, había que morir al palo y publicar las dos.

En fin, Genocyber, posiblemente sea una de esas series que venían en el paquete de otra que si sería famosa (llámese, Ranma, 3x3ojos, Orion o lo que sea...), porque sino no me lo puedo explicar: Tres números, de una serie que según he tenido noticias, se está publicando en Japón todavía, y de una temática que no se llega a entrever en el centenar que se llegaron a publicar.



De todos modos, si queréis, aunque sea por puro coleccionismo (tal y como hice yo) comprarosla, o leedla. ¿Qué es lo que vais a encontrar en ella? Pues una historia que podría englobarse en un pseudo-cyber-punk, en el que dos hermanas gemelas perfectamente sincronizadas sufren mediante una serie de experimentos (o más bien sufre una de ellas) una transformación en el genoma que las hace tener un mayor potencial, tanto físico como mental. Qué decir, que los experimentos en un principio los hacía el padre de ambas,

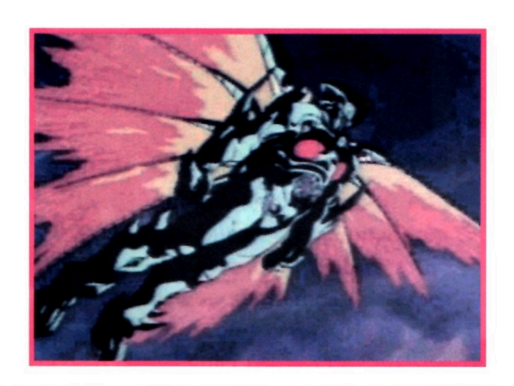




pero que al ver el riesgo que comporta, decide apartarlas, con la consecuente negativa de la empresa militar que estaba pagando la investigación. No obstante, el padre-científico se las ingenia para huir de aquel lugar custodiado por algo parecido a ciborgs que usan caretas para ocultar los implantes que llevan en su cara. Punto. O más bien punto y final. La historia de esta serie acaba aquí, según empieza en Japón, pero de lo que realmente no nos enteramos es si la serie luego evoluciona a mejor o no, si el autor mejora su dibujo (algo que realmente ha sucedido, según pude comprobar no hace mucho) o si hay algo realmente interesante en esta obra.

Es triste, lo sé, pero es así.

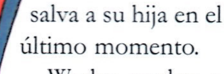
Andrés G. Mendoza



GENOCYBER
Autor: Tony Takezaki
Año: 1993
Editorial: Planeta De Agostini
3 números a 275 ptas.

CLÁSICOS

Tenchi Muyo



Tenchi Muyo fue una mini serie de ocho números que aparecía en 1995 y que pasó por el mercado español sin llamar demasiado la atención.

Esto fue un gran disgusto para mí, un fan acérrimo de la serie y de sus entrañables personajes.

La verdadera fuerza de Tenchi Muyo radica en el carisma que tienen sus personajes y lo familiares que llegan a ser a medida que avanza la serie, la estirada **Ayeka**, la despistada **Mihoshi**, **Ryoko** una fuerza de la naturaleza, la inocencia de **Sasami**, la experiencia de **Washu** y claro está...**Tenchi** (menudo tío con suerte).

La historia de este manga se sitúa después de la batalla con **Kagato** (el malo malísimo de la serie), pero esta primera parte sólo pudimos verla en España en forma de Anime de manos de Pionner que sacó la primera tanda de Ovas de Tenchi Muyo a la vez que se publicaba el manga.

La acción comienza cuando Tenchi y compañía son atacados de improviso por lo que parece ser un clon de Ryoko que aunque posee una fuerza similar a la de la Ryoko original no es rival para nuestra querida pirata espacial y es derrotada sin demasiados problemas.

Pero su tranquilidad no dura demasiado porque una vez derrotada Minagui que es como se llama la doble de Ryoko aparece su maestro Yakague.

Yakague es un maestro de esgrima del planeta *Jurai* de donde son originarias Ayeka y Sasami, y gracias a esa gran habilidad con la espada derrota sin contemplaciones a Tenchi y a Ryoko, y se lleva consigo a la princesa Ayeka de rehén.

Una vez recuperados del fugaz ataque Tenchi decide ir a rescatar a Ayeka, pero Ryoko en un arrebato de valentía golpea a Tenchi y decide ir en busca de Ayeka ella sola.

Lo malo es que Ryoko no es rival para Yakague que prácticamente la mata en el combate, y hubiera sido así de no ser por la llegada providencial de Washu que salva a su hija en el último momento.

Washu vuelve a la tierra para curar a Ryoko y revelar que ya a descubierto las motivaciones de Yakague.

Yakague a construido una replica de la espada Koo de Tenchi y desea probarla en un combate real contra Tenchi, y por ello ha secuestrado a la princesa Ayeka para obligarle a batirse contra él.

Y al final Yakague lo consigue, Tenchi se enfrenta a él con la espada Koo brillando en su mano. Lo que Yakague no esperaba es el resultado, su replica de la espada Koo es inferior al original portado por Tenchi y le ha costado la vida averiguarlo.

Un guión bastante simple, de acuerdo...pero eso no le quita gracia a este manga, en el que verdaderamente lo más gracioso de todo es cuando todos intentan llevar su vida cotidiana, como ejemplo de ello el ultimo numero de esta miniserie (mi favorito). Trata de cómo Mihoshi intenta sacarse el carnet de conducir, es un episodio desternillante con final feliz y todo a pesar de la torpeza de Mihoshi....

Sólo espero que algún día los amantes de los conejigatos alcen la voz y saquen más números de esta divertida serie.

Tormentosos Saludos
Sandstorm

TENCHI MUYO
Autor: Hitoshi Okuda
Año: 1995
Editorial: Planeta De Agostini
8 numeros a 325 ptas.

CURSO DE JAPONÉS

日本語は易しいよ！

第25課：数え方の言葉

Lección 25: Contadores

El número 25 del curso de japonés está ya en vuestras manos! En esta lección veremos uno de los aspectos más raros y desconcertantes del japonés: los llamados contadores.

Para referencias a anteriores lecciones, no olvidéis que en Internet está la página oficial de este curso con todas las lecciones publicadas hasta el momento y más:

http://www.dreamers.com/nihongo/

¿Contadores? ¿Y qué quieren contar?

Como ya comentamos en varias lecciones anteriores, el idioma japonés no distingue entre masculino, femenino, singular o plural en los sustantivos. En la lección 11 (sustantivos), comentamos bastante ampliamente el problema masculino-femenino, y también comentamos de paso los contadores.

En esta lección 25 nos proponemos ampliar mucho más sobre el uso de estas curiosas palabras llamadas contadores.

Los contadores son palabras asociadas a un número que sirven para indicar número, para decir "cuántas" cosas hay.

En español diremos, por ejemplo "quiero seis manzanas". Para indicar "cuántas" manzanas queremos, solamente hay que decir el número correspondiente, en este caso "seis". Pues bien, en japonés tendremos que añadir un sufijo a ese número seis.

Ese sufijo se llama "contador" y dependiendo del sustantivo al que queramos contar deberemos elegir entre una gran cantidad de contadores. La elección dependerá del sustantivo a contar: si se trata de una cosa alargada, elegiremos *hon*, si se trata de personas, elegiremos *nin*, si se trata de máquinas, *dai*, etc. En el cuadro gramatical adjunto encontraréis los principales contadores. Es muy recomendable repasar las lecciones 5 (numerales) y 6 (días de la semana, meses del año) para repasar bien los números en japonés.

	つ contador general	人 personas	枚 papeles, cosas planas	台 máquinas	本 cosas alargadas, delgadas	匹 animales pequeños	冊 libros	階 plantas edificio	個 cosas pequeñas
1	一つ **hitotsu**	一人 **hitori**	一枚 ichimai	一台 ichidai	一本 **ippon**	一匹 **ippiki**	一冊 **issatsu**	一階 **ikkai**	一個 **ikko**
2	二つ **futatsu**	二人 **futari**	二枚 nimai	二台 nidai	二本 nihon	二匹 nihiki	二冊 nisatsu	二階 nikai	二個 niko
3	三つ **mittsu**	三人 sannin	三枚 sanmai	三台 sandai	三本 **sanbon**	三匹 **sanbiki**	三冊 sansatsu	三階 **sangai**	三個 sanko
4	四つ **yottsu**	四人 yonin	四枚 yonmai	四台 yondai	四本 yonhon	四匹 yonhiki	四冊 yonsatsu	四階 yonkai	四個 yonko
5	五つ **itsutsu**	五人 gonin	五枚 gomai	五台 godai	五本 gohon	五匹 gohiki	五冊 gosatsu	五階 gokai	五個 goko
6	六つ **muttsu**	六人 rokunin	六枚 rokumai	六台 rokudai	六本 **roppon**	六匹 **roppiki**	六冊 rokusatsu	六階 **rokkai**	六個 **rokko**
7	七つ nanatsu	七人 nananin	七枚 nanamai	七台 nanadai	七本 nanahon	七匹 nanahiki	七冊 nanasatsu	七階 nanakai	七個 nanako
8	八つ **yattsu**	八人 hachinin	八枚 hachimai	八台 hachidai	八本 **happon**	八匹 **happiki**	八冊 **hassatsu**	八階 **hakkai**	八個 **hakko**
9	九つ **kokonotsu**	九人 kyûnin	九枚 kyûmai	九台 kyûdai	九本 kyûhon	九匹 kyûhiki	九冊 kyûsatsu	九階 kyûkai	九個 kyûko
10	十 **too**	十人 jûnin	十枚 jûmai	十台 jûdai	十本 **juppon**	十匹 **juppiki**	十冊 **jussatsu**	十階 **jukkai**	十個 **jukko**
?	いくつ **ikutsu?**	何人 nan nin?	何枚 nan mai?	何台 nan dai?	何本 **nan bon?**	何匹 **nan biki?**	何冊 nan satsu?	何階 **nan gai?**	何個 nan ko?

¡Quiero seis manzanas!

La frase que hemos visto antes "quiero seis manzanas", tan sencilla en español, no se puede traducir directamente al japonés por:

りんごを六ください (*ringo o roku kudasai*, *ringo*=manzana, *o*=PD, *roku*=6, *kudasai*=por favor). Hay que añadir un contador al número *roku* (6) para que la frase sea correcta. Analizemos una manzana: se trata de un objeto pequeño, de forma redondeada. El contador que se aviene más a ello es *ko*, ya que sirve para contar cosas pequeñas y redondeadas. Entonces, la frase correcta sería:

りんごを六個ください(*ringo wo rokko kudasai*), porque tal y como vemos en el cuadro, el número *roku* (6) + el contador *ko* se convierte no en *rokuko* sino en *rokko* por razones fonéticas. Las lecturas irregulares están indicadas en el cuadro con **negrita y en rojo**. Sin embargo, no os preocupéis, existe un tipo de contador "comodín", que nos servirá para contar cualquier cosa sin temor a equivocarnos, se trata de *tsu*. La mala suerte ha hecho, sin embargo, que todas las lecturas de esa fila sean irregulares y que haya que aprenderlas de memoria... No obstante, es mucho mejor saber utilizar los contadores adecuados en cada momento y no refugiarse siempre en *tsu*.

Tipos de contadores

-つ (*tsu*): contador universal. Un comodín que nos puede salvar en cualquier apuro.

-人 (*nin*): para contar personas. Atención a las lecturas especiales *hitori* (una persona) y *futari* (dos personas), que se utilizan mucho.

-枚 (*mai*): papeles, cosas planas (CDs, mantas...)

-台 (*dai*): máquinas (coches, grabadoras, ordenadores, televisores...)

-本 (*bon*): cosas alargadas y delgadas (lápices, bolis, árboles...) También cintas de vídeo o audio, llamadas de teléfono...

-匹 (*hiki*): animales pequeños. (ratones, gatos...). Los animales grandes se cuentan con 頭 (*tô*) y los pájaros con 羽 (*wa*).

-冊 (*satsu*): libros, revistas, material impreso y encuadernado.

-階 (*kai*): plantas de un edificio. ¡Atención! La "primera planta" en japonés corresponde a nuestra planta baja, la "segunda planta" japonesa a nuestra primera planta, y así.

-個 (*ko*): Cosas pequeñas (y muchas veces redondeadas). Manzanas, croquetas, piedras...

Frases ejemplo

ここにえんぴつが三本あります。
koko ni enpitsu ga sanbon arimasu
Aquí hay tres lápices.
Enpitsu=lápiz. Contador=*bon*

本を五冊ください。
hon o gosatsu kudasai
Deme cinco libros, por favor.
hon=libro. Contador=*satsu*

No confundir *hon* (libro) con el contador *hon*, que se escriben y pronuncian igual (本). .

家の前に子供が二人います。
ie no mae ni kodomo ga futari imasu.
Delante de la casa hay dos niños
kodomo=niño. Contador=*nin* (*futari*, lectura irregular).

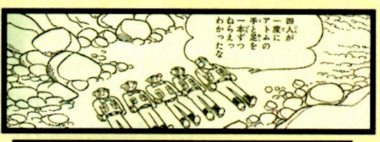
桃を三つください。
momo o mittsu kudasai
Deme tres melocotones, por favor.
momo=melocotón. Contador=en realidad debería ser *ko* (cosas pequeñas y redondas), pero hemos usado *tsu*, el contador comodín que sirve para contar cualquier cosa.



Manga Ejemplos

¡Vamos a contar, como en Barrio Sésamo! Pero el Barrio Sésamo japonés es más complicado que el español, puesto que contar cosas en japonés puede representar un gran problema debido a la existencia de los contadores.

Núm 44: 四人が一度にアトムの手と足を一本ずつねらえっ　わかったな
yonin ga ichido ni atomu no te to ashi o ippon zutsu nerae. wakatta na
cuatro personas PS una vez PT Atom PP mano PC pierna PD uno cada uno apuntar. Entender PE
Traducción literal: ¡Los cuatro agarrad al unísono un brazo y una pierna de Atom cada uno! ¿Entendido?
Traducción final propuesta: Entre vosotros cuatro agarrad los brazos y las piernas de Atom. ¿Entendido?

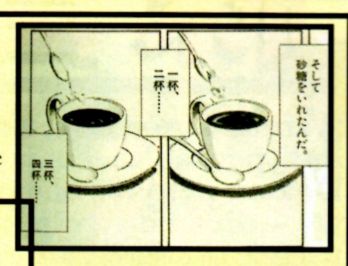


Tezuka Osamu / *Tetsuwan Atom*, Akita Bunko

Las palabras a resaltar en este ejemplo son *yonin* (4+contador de persona) y *ippon* (1+contador de cosas largas y delgadas). Está claro el por qué se ha elegido el contador *nin* en el primero (se trata de contar personas). En el segundo, se pretende contar las palabras "brazo" y "pierna" (para decir "agarrar un brazo y una pierna cada uno"). Brazos y piernas son cosas alargadas y delgadas, por lo que el contador será sin duda 本 (*hon*).

Rosso: そして砂糖をいれたんだ。　一杯、二杯・・・　三杯・・・　四杯・・・
soshite satô o ireta n da.　*ippai, nihai...*　*sanbai, yonhai*
entonces azúcar PD meter (aux) ser.　Una, dos....　tres, cuatro
Entonces echó el azucar.　**Una, dos....**　**Tres, cuatro cucharadas...**

Un ejemplo muy claro del contador 杯 (*hai*). Este contador sirve para contar tazas (de té, de café...), copas (de vino, de whisky...), vasos (de leche, de agua...) y también cucharadas, como en este ejemplo. Lecturas irregulares de *ippai* y *sanbai* (no son *ichihai* ni *sanhai*).



Urasawa Naoki / *Monster*, Shôgakukan

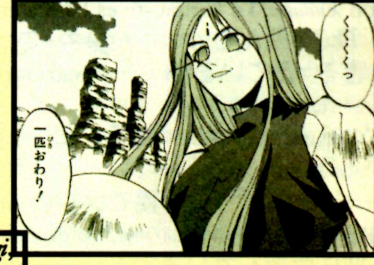
Tao Jun: なんなのそれは・・・！？　何故二人とも動かない・・・！？
nan na no sore wa...!?　*naze futari to mo ugokanai...!?*
qué qué esto PD...!?　por qué los dos ambos moverse (neg.)!?
¡¿Pero qué ocurre?!　**¡¿Por qué no se mueve ninguno de los dos?!**

En este ejemplo extraído de *Shaman King*, podemos observar muy claramente el uso del contador para personas 人 (*nin*). Se trata de un contador extremadamente utilizado en japonés, pero con una característica muy peculiar: dos de las lecturas son completamente irregulares. 一人 no se lee *ichinin*, como sería lógico, sino *hitori* y 二人 no se lee *ninin* sino *futari*, como podemos ver en este ejemplo y también en la tabla gramatical de la página anterior.

Takei Hiroyuki / *Shaman King*, Shûeisha

Kôyûken: くくくくっ　一匹おわり！
kukukuku　*ippiki owari!*
(sonido de risa entre dientes)　uno (contador animales pequeños) acabar!
¡Je je je je!　**¡Uno menos!**

En este ejemplo vemos la utilización del contador 匹 (*hiki*), utilizado para contar animales pequeños (ratas, gatos....). Pero en este caso este contador se utiliza con propósitos despectivos. En realidad Kôyûken ha derrotado a una persona, pero utiliza el contador *hiki* para despreciar y humillar al contricante derrotado. En los manga son frecuentes estos juegos de palabras basados en la utilización de los contadores.



Fujisaki Ryû / *Hôshin Engi*, Shûeisha

Nanako: 大好きだったなあのアパート・・・　小さな6 畳の中に
daisuki datta na ano apaato...　*chiisa-na rokujô no naka ni...*
gustar mucho ser (pas.) PE ese apartamento...pequeño 6 tatamis PP dentro PL
Me encantaba ese apartamento... En esa pequeña habitación de 10 m2...

Hemos puesto en la página anterior una lista de los contadores más utilizados, pero existen muchos más, que sirven para contar cosas de lo más inverosímiles. Por ejemplo, en esta viñeta tenemos el contador 畳 (*jô*), que sirve para contar *tatamis* (especie de estera hecha de paja que se utiliza para cubrir los suelos en las casas).

Fujisawa Tôru / *GTO*, Kôdansha

Glosario

Contador: Sufijo que se pospone a un numeral para indicar "cuántas" cosas. Hay muchos y de muchos tipos.
Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede (l.16).
PC: Partícula de **C**ompañía. Ej: *to*
PD: Partícula de Comp. **D**irecto. Ej: *o*
PE: Partícula **E**nfática o de Final de Frase. Ej: *ne, yo, na, zo, ze, wa*...(l.17)
PP: Partícula **P**osesiva. Ej: ***no***
PL: Partícula de **L**ugar. Ej: *ni, de*
PS: Partícula de **S**ujeto. Ej: *wa, ga*
PT: Partícula de **T**iempo. Ej: *ni*



Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com



¡Vamos a por los ejercicios! En este número repasaremos el uso de los contadores, indispensables en japonés. Las respuestas correctas se publicarán en el próximo Dokan, pero los ansiosos pueden consultarlas ya en Internet: www.dreamers.com/nihongo/

1- ¿Qué es un contador y para qué se utiliza?
2- ¿De qué depende el uso de uno u otro contador? ¿En qué nos basaremos para elegir el contador más adecuado en cada caso?
3- Contar del uno al diez utilizando el contador 枚 *mai*. ¿Para qué se utiliza este contador?
4- Contar del uno al diez utilizando el contador 本 *hon* ¿Para qué se utiliza este contador?
5- Si tuviéramos que contar libros, ¿Qué contador utilizaríamos? ¿Y para naranjas?
6- Traducir al español la frase 道に車が六台あります。(*michi ni kuruma ga rokudai arimasu*). *michi*=camino / *kuruma*=coche / *arimasu*=haber / *ni*=Partícula de Lugar / *ga*=Partícula de Sujeto
7- Traducir al japonés la frase "Deme cinco gatos, por favor". gato= 猫 (*neko*) / por favor=ください (*kudasai*) / Part.Comp.Directo= を (*o*)
8- ¿Cómo se dice "una persona"? ¿Y "dos personas"? ¿Y "tres personas"?
9- ¿Para qué sirve el contador 杯 (*hai*)?
10- ¿A cuántos metros cuadrados equivale una habitación de 八畳 (*hachijō*)?

Respuestas de los ejercicios de la lección 24

1- Con la forma -te tendremos la base para formar multitud de expresiones gramaticales, entre ellas el gerundio y la forma de petición *kudasai*. La forma -te es básica en el japonés y es necesario dominarla al 100%.
2- 飛ぶ=飛んで (*tonde*) / 見る=見て (*mite*) / 座る=座って (*suwatte*)
3- 寝る=寝ている (*nete iru*, estar durmiendo) / 転ぶ=転んでいる (*koronde iru*, estar cayéndose) / 笑う=笑っている (*waratte iru*, estar riendo)
4- Gerundio pasado= 寝ていた(*nete ita*, estaba durmiendo) /転んでいた (*koronde ita*, estaba cayéndose) /笑っていた (*waratte ita*, estaba riendo)
Gerundio negativo= 寝ていない (*nete inai*, no estar durmiendo) / 転んでいない (*koronde inai*, no estar cayéndose) / 笑っていない (*waratte inai*, no estar riendo)
5- 彼らは遊んでいる。(*karera wa asonde iru*)
6- Con la forma -te + *kudasai*.
7- りんごを食べてください。(*ringo o tabete kudasai*)
8- Presente: 発生する (*hassei suru*, ocurre) / Pasado:発生した (*hassei shita*, ocurrió / ocurría) / Negativo: 発生しない (*hassei shinai*, no ocurre) / Negativo pasado: 発生しなかった (*hassei shinakatta*, no ocurrió / no ocurría)
9- Se elimina la *i* del verbo *iru*. Ej: 動いている (*ugoite iru*, estar moviéndose)—> 動いてる (*ugoiteru*) / 書いていた (*kaite ita*, estaba escribiendo)—> 書いてた (*kaiteta*).
10- Muchas veces se elimina la palabra *kudasai* para dar un sentido mucho más familiar e informal.
Ej: 書いてください (*kaite kudasai*, escribe, por favor)—>> 書いて (*kaite*, escribe).



Crouching Tiger Hidden Dragon

Estoy impresionado, si la verdad, muy impresionado. Cuando me dirigía al cine para ver Tigre Y Dragón me esperaba una superproducción de cine made in Hong Kong. Las mismas historias, las mismas coreografías, los mismos diálogos típicos de este estilo de cine que tanto he llegado a apreciar al cabo del tiempo.

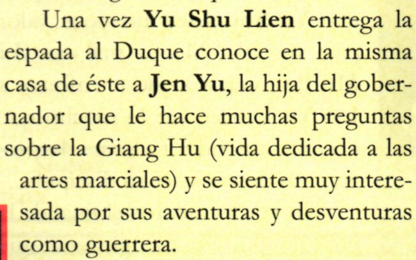


Pero claro, cuando salí del cine no pude hacer otra cosa que cerrar la bocaza que tengo y arrepentirme de mis palabras de menosprecio a tan maravillosa película.

Tigre y Dragón está dirigida por Ang Lee y cuenta con el maestro de artes marciales Yuen Wo Ping que fue el creador de las coreografías de combates en "The Matrix". El reparto de la película es de autentico lujo, con Chow Jun Fat interpretando a **Li Mu Bai**, el protagonista de este drama, Michelle Yeoh (**Yu Shu Lien**), Zhang Ziyi (**Jen Yu**) y Chang Chen (**Lo**).

La historia está ambientada en la antigua china y comienza cuando el poderoso **Li Mu Bai**, artista marcial de la montaña de Wudan decide retirarse y abandonar el camino de la espada. Para ello decide regalar su espada, también llamada "espada celestial" al duque que le protege desde que era un niño a él y a su amiga de la infancia **Yu Shu Lien. Li Mu Mai** decide detenerse en la casa de escoltas de Yuan que está a cargo de **Yu Shu Lien** desde que murió el padre de ésta ultima. **Li Mu Bai** le entrega la espada para que ella se la entregue al duque.

Una vez **Yu Shu Lien** entrega la espada al Duque conoce en la misma casa de éste a **Jen Yu**, la hija del gobernador que le hace muchas preguntas sobre la Giang Hu (vida dedicada a las artes marciales) y se siente muy interesada por sus aventuras y desventuras como guerrera.



Las cosas parecen ir bien, pero esa noche roban la espada celestial y por mucho que lo intentan el ladrón es demasiado habilidoso para ser detenido.

La cuestión es que nadie podía imaginarse que el terrible ladrón de la espada era la hija del gobernador **Jen Yu**, **Yu Shu Lien** lo descubre y decide encubrirla obligándola a devolver la espada.

Pero **Jen Yu** es descubierta en el momento en el que iba a devolver la espada por **Li Mu Bai** y escapa de nuevo con ella. Esta vez es recibida por su maestra que es a su vez la asesina del maestro de **Li Mu Bai**, que le pide que escapen juntas, ya que ella está bajo el acoso de unos policías que desean matarla.

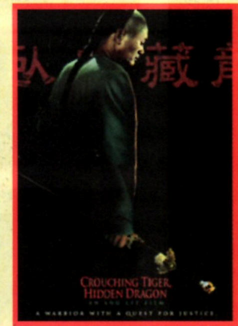




Pero claro...sería todo muy sencillo si la trama se redujese a esto, pero empieza a complicarse con la aparición de **Lo,** el verdadero amante de **Jen Yu** que reaparece para llevarla con él. Con lo que no contaba este agreste Mogol es que ella se negaría, al obtener esta nega-













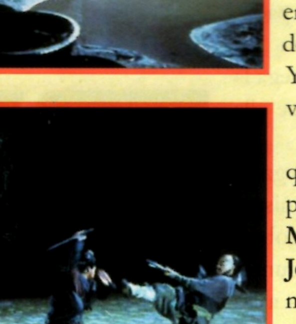
tiva lo decide atacar el sequito de boda que acompaña a **Jen Yu** hacia su boda concertada por supuesto por sus padres.

Pero antes de que cometa alguna tontería **Li Mu Bai** y **Yu Shu Lien** le interceptan y le interrogan sobre su relación con **Jen Yu.** Cuando descubren su relación amorosa con **Jen Yu** le obligan a dirigirse a la montaña Wudan para que se reúna allí con ella.

Y si pensabais que las cosas no podían complicarse aun más, pues os equivocáis, **Jen Yu** escapa de su hogar para llevar una vida de aventuras como su idolatrada **Yu Shu Lien.** Pero tras unos breves y agresivos encuentros con





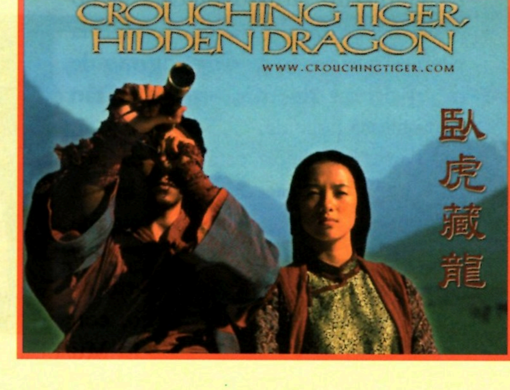


los mejores luchadores de la zona aparece en la casa de escoltas de **Yu Shu Lien.** Esta última intenta convencerla del error de su postura y le insta a volver con sus padres y a devolver la espada celestial, a lo cual se niega rotundamente.

El combate que sigue a esta enfurecida discusión es un alarde de las ya conocidas coreografías de Yuen Wo Ping y algo digno de verse más de una vez..

Finalmente, **Jen Yu** vence porque **Yu Shu Lien** no tiene valor para matarla. Menos mal que **Li Mu Bai** una vez que se enfrenta a **Jen Yu** le hace ver lo mucho que necesita aprender todavía y le pregunta si desearía ser su discípula...

No voy a contaros el final de la película porque me gustaría que



fueseis a verla, no os arrepentiréis. Yo pienso ir a verla una segunda vez por lo menos para poder ver con más detenimiento la fotografía de la película que es una de las mejores que he visto en mucho tiempo, me ha recordado mucho a los planos de Mononoke Hime donde se podía ver las enormes extensiones de bosques de Japón.

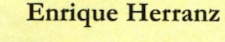
Es una película que se desmarca un poco de la temática de cine de artes marciales de Hong Kong, pero lo hace para alcanzar un nivel superior y conseguir que este tipo de cine deje de ser un subgénero muy infravalorado dentro del mundo del cine...esperemos que haya servido de algo y veamos mas cosas parecidas muy pronto.

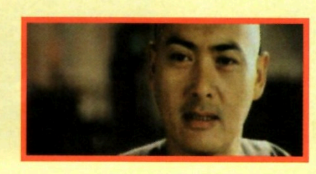
Enrique Herranz











Los Japoneses y los Robots

Bienvenidos a una edición especial del Japan Times, la sección sobre cultura y curiosidades japonesas de *Dokan*. Esta vez contamos con tres páginas en las que hablaremos sobre robots, sobre el perro robot AIBO y sobre el nuevo robot humanoide de Honda, ASIMO. Vamos a ver qué es lo que tienen esos robots y en qué están pensando sus creadores. ¿Por qué esta obsesión japonesa con los robots?

Los japoneses han estado, podemos decir casi con toda seguridad, desde siempre enamorados de los robots. Las razones no las conocemos, quizás sea por el hipercivilizado orden dentro del que viven, llevando vidas casi robóticas. Quizás sea por la cultura del comodismo que impera en Japón, que favorece que las máquinas hagan cada vez más el trabajo que una vez realizaban seres humanos. No lo sabemos, pero lo cierto es que los japoneses aman a los robots.

Ya en los siglos XVII y XVIII aparecieron los primeros autómatas que podríamos calificar como "robots primitivos". Eran unos muñecos llamados "*karakuri ningyô*" (muñeco de resortes), hechos de madera y tela y que contaban con una serie de ingeniosos mecanismos que hacían mover al muñeco.

Aparte de estas primitivas tentativas, el primer robot "auténtico" de Japón fue desarrollado en 1927 usando tecnología occidental. Se trataba de *Gakutensoku* (aprender por razones divinas), que podía procesar datos y aprender. No fue sin embargo hasta los años 50 que Japón adoptó la imagen de los robots como el símbolo de una nueva era. Los robots industriales facilitaron sobremanera el milagroso renacimiento de Japón después de la Segunda Guerra Mundial y, gracias a la investigación en este campo, se realizaron progresos muy importantes en el campo de la microtecnología, robótica e inteligencia artificial.

En Occidente tenemos una imagen bastante negativa de los robots: no hay más que leer a Isaac Asimov; sus geniales novelas y relatos sobre robots que debían obedecer a los humanos según las Tres Leyes de la Robótica son realmente fantásticas.

En Japón, el robot es un amigo, es un aliado.Esa imagen se puede ver muy claramente en el manga y el anime, campos en los que los robots han desempeñado desde siempre un papel protagonista. Uno de los mangas más conocidos del genial **Osamu Tezuka**, *Tetsuwan Atom*, nos presenta a un niño-robot más bueno que un trozo de pan y que siempre intenta proteger a la humanidad. *Mazinger Z* era una máquina controlada por humanos, sin sentimientos, pero al fin y al cabo se trataba de una máquina, al igual que los famosos *Gundam*. *Doraemon* es un ejemplo fantástico de robot bonachón. En *Evangelion* tenemos unos robots un tanto inquietantes pero que, al fin y al cabo y una vez más, protegen a la humanidad...

El primer Aibo, el ERS-111





Todo esto se traduce en la realidad japonesa en dos clases de robots: los robots para el trabajo y los robots puramente para la diversión y la experimentación. Vamos a ver dos ejemplos de estos últimos en las siguientes páginas. **AIBO** y **ASIMO**.

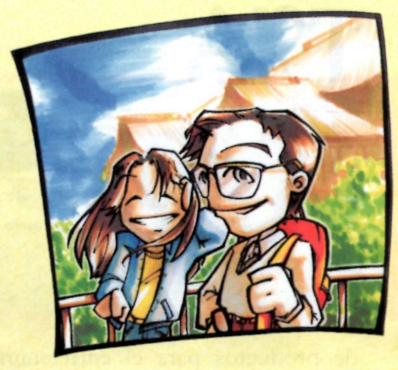
AIBO
El perro robot de Sony

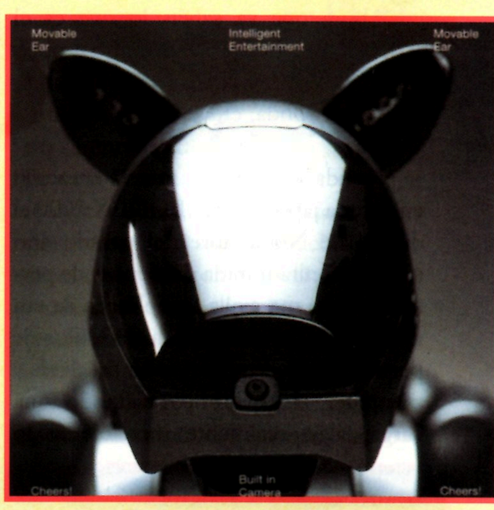
Ya hemos visto en la página anterior que los japoneses aman a los robots y que una de sus aficiones favoritas es la robótica por puro divertimento. Claro que también se crean muchos robots para realizar trabajos, como robots para las líneas de montaje de las fábricas, robots bomberos, robots que ayudan a los asistentes de hospital con los pacientes o incluso robots cirujanos. Japón es líder en el campo de la robótica aplicada, pero también lo es en el campo de la robótica de ocio. Uno de los ejemplos más claros es el archicono-





El primer prototipo de Aibo





cido **AIBO**, perro robot de **Sony**.

En mayo de 1999, **Sony** anunció al mundo la comercialización de AIBO, el primer robot del mundo con "sentimientos". **AIBO** son las siglas de "**A**rtificial **I**ntelligence ro**BO**t", pero la palabra *aibo* significa también en japonés "compinche", "compañero". Las 3.000 unidades reservadas para el mercado japonés se agotaron en ¡veinte minutos!, y las restantes 2.000, para el resto del mundo, se vieron agotadas en cuatro días.

¿Y para qué sirve **AIBO**? Pues la respuesta es que "para absolutamente nada". **AIBO** es un perrito artificial que lleva incorporados una serie de procesadores que le permiten aprender y reaccionar a la voz y a los movimientos de su amo. **AIBO** puede llegar a ser un perro muy alegre si se le cuida o volverse huraño y esquivo si se pasa de él. En cierto modo, es como un *tamagotchi* caro y andante.

En Noviembre del año pasado se puso a la venta la segunda generación de **AIBO**, con un diseño ligeramente modificado, que incorpora incluso una cámara digital con la que puede tomar fotos.

Con este **AIBO** se pueden hacer maravillas si uno es un manitas de la informática. Con un cierto software uno puede programar a su antojo el comportamiento del perro, comunicarse directamente con él, etc. **AIBO** es un clarísimo ejemplo de un robot simpático pero que no sirve para absolutamente nada, excepto como "robot de compañía" para las personas que no pueden cuidar a un animal de verdad pero que sin embargo desean un poco de compañía, o simplemente para niños ricos con ganas de tener un capricho. Porque el capricho, en su versión más básica de "robot más software básico", imprescindible para el funcionamiento del perrito, se va más allá de las 300.000 pesetas.

Lo cierto es que **Sony** ha hecho un magnífico trabajo de robótica con este aparato, dejando de lado el aspecto comercial.

La tecnología que hace que miles de minúsculas piezas combinadas entre sí respondan a la voz humana, que se muevan igual que un perro, se sienten, saluden, giren, bailen, etc. es realmente increíble. Y más increíble es si consideramos que el perrito no pesa más de un kilo y medio. AIBO, de utilidad discutible, representa sin embargo un paso agigantado dentro del mundo de la robótica.

Daremos paso ahora a Tetsuo, que nos contará las excelencias de otro robot, esta vez de aspecto humanoide. Es el ASIMO, de **Honda**.



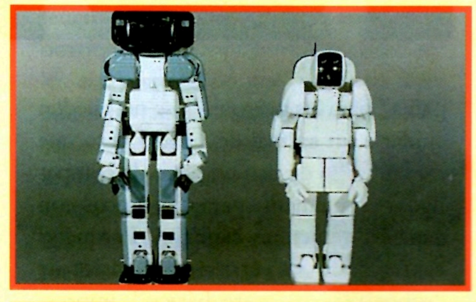
La nueva generacion de Aibo,los ERS-210 llegan pisando fuerte

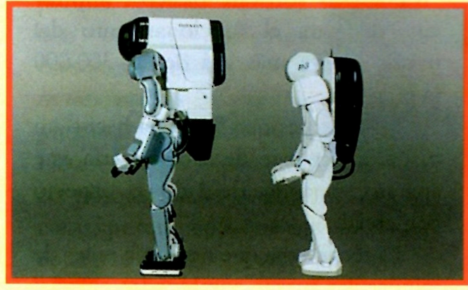
Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com
Verònica Calafell
v-calafell@dreamers.com

ASIMO
El mejor Humanoide de Honda

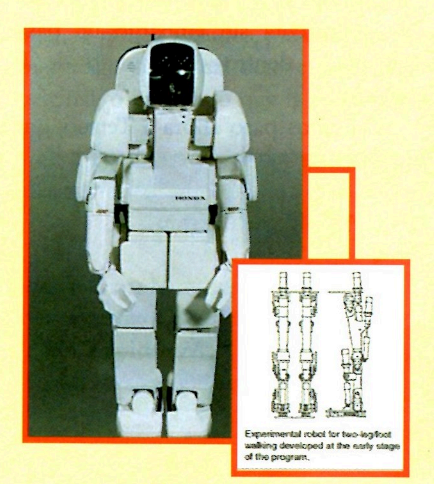
Ahora que ya sabéis lo que es el AIBO, voy a hablaros de algo un poco mas espectacular, el nuevo robot humanoide de Honda, el ASIMO.

Honda presento su nueva creación en la feria japonesa ROBODEX 2000 el día 24 de Noviembre del pasado año ante la atónita mirada de cientos de personas. Esta maravilla tecnológica de tan apenas 120 cm de estatura y 43 kilos de peso es capaz de andar, subir escaleras y mantener el equilibrio sujetando una carga, algo realmente increíble si lo

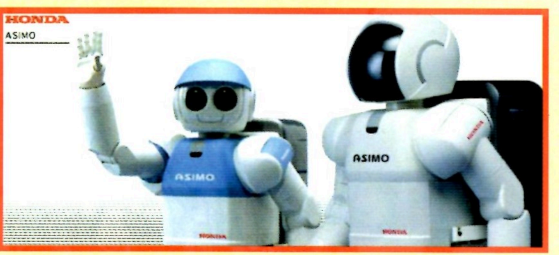




comparamos con las posibilidades del perrito de SONY. Aunque todavía no este a la venta, Honda pretende comercializar en un futuro próximo este tipo de robots, creando así una nueva gama



Experimental robot for two-leg/foot walking developed at the early stage of the program.

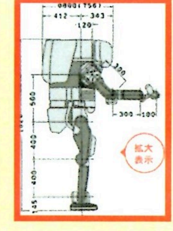


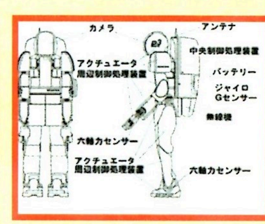
de productos para el entretenimiento familiar.

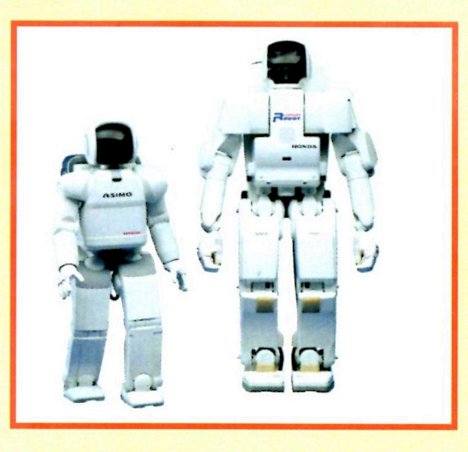
Hace años Honda comenzó un ambicioso proyecto con su robot bípedo P1, un gigantesco armatoste que era capaz de andar y poco mas. Con el paso de los años, la miniaturización de los sistemas electrónicos y una gran inversión de dinero consiguieron evolucionar este prototipo convirtiéndolo en el robot P3, de un tamaño y peso muy reducidos y que ya era capaz de mantener el equilibrio. Este robot pesaba 130 Kg. y media 160cm de estatura, algo muy parecido ya al nuevo ASIMO. Honda sigue desarrollando nuevos proyectos para adaptar estos robots a la vida útil, y poder convertir así los sueños de muchos en realidad... un futuro de convivencia entre robots y humanos.

Muy lejos de los mangas y las series de anime, estos robots carecen totalmente de inteligencia, y solo responden a los programas informativos y controles remotos, pero con el rápido avance de la inteligencia artificial, quizás algún día podamos ver robots pensantes o incluso robots con los que mantener conversaciones. Esto es algo probable, pero no nos engañemos, aun tenemos que avanzar mucho para poder construir robots como en los animes.

Las empresas niponas del sector electrónico invierten grandes cantidades en proyectos como el del ASIMO, con el que no pretenden ganar grandes sumas de dinero, pero que sin embargo dan una fantástica imagen de las posibilidades técnicas de cada empresa. Y es que hoy en día no todas las empresas pueden fabricar robots tan complejos y espectaculares como este. SONY esta desarrollando otro robot.. el SDR-3X de similares dimensiones al ASIMO, pero capaz de distinguir colores, bailar y hasta jugar con una pelota. Como pode-







mos suponer.. el precio de estos super-juguetes será solo alcanzable por unos pocos, y seguramente solo serán comercializados en Japón.

Entre las características destacables del ASIMO están el control remoto, con el que podremos manejar a nuestro robot como si se tratase de un coche teledirigido, pudiendo con mucha practica manejar sus brazos y dedos para coger cosas. A destacar que el ASIMO tiene 5 dedos móviles en cada mano, frente a ningún dedo del SDR-3X de SONY. ASIMO puede reconocer hasta 20 comandos distintos por voz, así que podríamos ordenarle en cualquier momento cosas como "QUIETO" , "DERECHA" o cosas como "SALUDA", ya que permite grabar conjuntos de movimientos que luego reproduce cuando se le da la orden.

Pero tranquilos, por ahora esta maravilla solo puede ser admirada en exposiciones y eventos japoneses, y me temo mucho que tendremos que esperar unos cuantos años para verla por las tiendas de cualquier país. Como muestra podéis ver unos videos en el CD de la revista.

Victor Abad



Escrito por Aron Lusen y Christian Lichtner. Arte de Ale Garza, Kaleb Salstrom y color de Liquid! Desde las profundidades de un mundo futurista cubierto de hielo y nieve emerge E.V.E.,una chica cibernética destinada a convertirse en la única esperanza para la salvación de la humanidad. Nacida en la oscuridad de los secretos militares, E.V.E. es enviada a una misión para librar al mundo de las fuerzas del mal, que se han introducido en la sociedad. Una sociedad que lucha por un mundo mejor, después de la devastación producida por un meteorito que cayó en la tierra y la sumió en el eterno y frío invierno.



Escrito por Aron Lusen y Christian Lichtner. Arte de Ale Garza, Kaleb Salstrom y color de Liquid!

Desde las profundidades de un mundo futurista cubierto de hielo y nieve emerge E.V.E.,una chica cibernética destinada a convertirse en la única esperanza para la salvación de la humanidad. Nacida en la oscuridad de los secretos militares, E.V.E. es enviada a una misión para librar al mundo de las fuerzas del mal, que se han introducido en la sociedad. Una sociedad que lucha por un mundo mejor, después de la devastación producida por un meteorito que cayó en la tierra y la sumió en el eterno y frío invierno.

ARGUMENTO:

La historia comienza en un frío y distante futuro. En esta tierra devastada

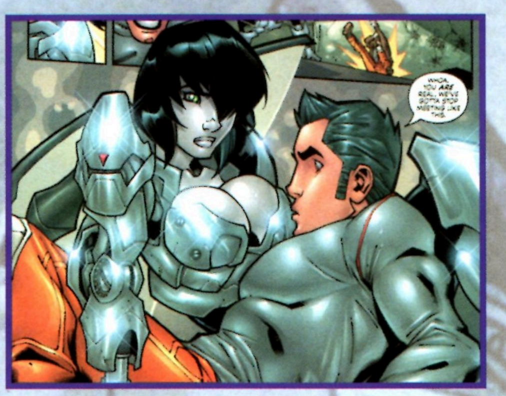






por el frío encontramos al doctor Hopkins en su laboratorio subterráneo lamentándose de no tener una familia y debido a esto crea un ser cibernético, con aspecto de una muchacha joven, E.V.E. con la finalidad de que haga de su hija, y así poder tener una vida casi normal, deseando darle vida sin que parezca un robot , justo en ese momento aparecen un grupo de mensajeros divinos dirigidos por Azarus. En ese momento explican al doctor que 3 renegados del reino divino han venido a la tierra para destruirla y necesitan la ayuda del doctor o más en concreto de E.V.E., para ello ofrecen al doctor un orbe que le dará la vida a E.V.E., el doc-







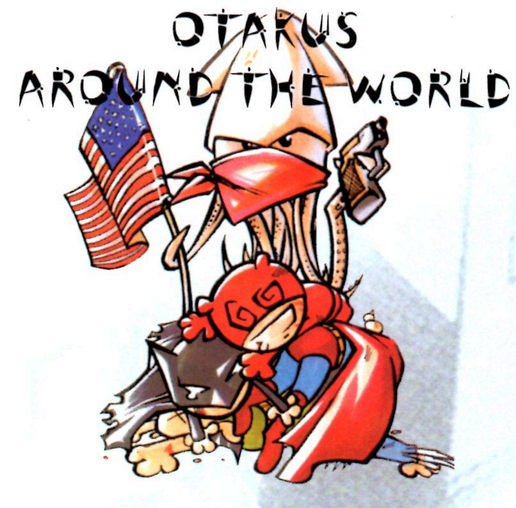
tor acepta y los mensajeros le dan la vida a E.V.E., una vez E.V.E. cobra vida Azarus le cuenta la situación y le infunde el coraje necesario para que pueda enfrentarse al mundo.

En otro lugar, se ve a dos técnicos delante de un terminal, en ese momento aparece su supervisor la comandante Otomo que quiere saber que es lo que está pasando, es un O.V.N.I., pero también se fija en que hay dos patrulleros haciendo una carrera con sus Mechs (o Gearbox, como los llaman aquí), en ese momento uno de ellos, Crash, dispara munición aturdidora a su oponente Razor, para reducirle la velocidad, pero éste se venga disparándole munición real que hace que Crash caiga, en ese momento aparece E.V.E. y le salva dejando que Crash toque el orbe que E.V.E. lleva dentro, y así se cura. Después de esto E.V.E. desaparece tal y como había aparecido. Las acciones de Crash y Razor les llevan ante la comandante Otomo la cual suspende a los dos pilotos.

El comienzo de las andaduras de E.V.E. después de su fantasmal aparición comienzan en un hospital al que va a matar al Doctor Gabrile, al cual "asimila", lo cual origina que en el "Militia Intelligence Bureau" empiezan a correr rumores sobre una asesina con aspecto de muchacha joven, este rumor llega a oídos del general Kasdam el cual des-

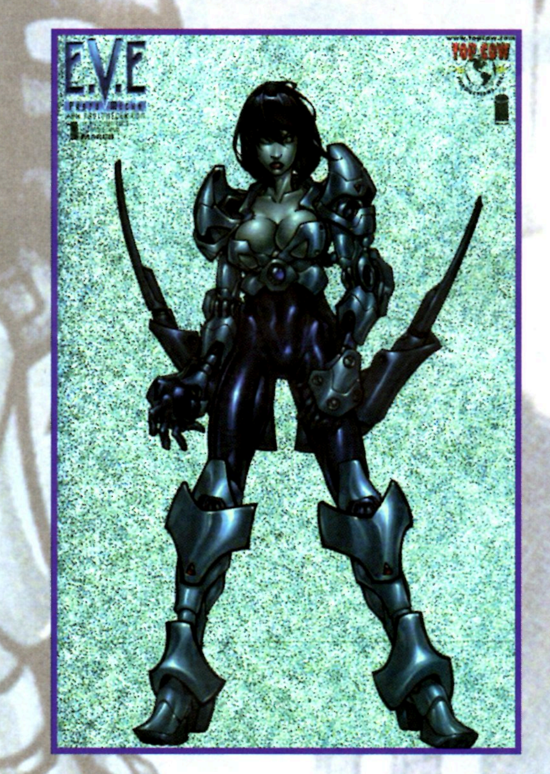






pués de reunir los datos y ver que hay rastro de Uradium 14 decide pedir ayuda a A.D.M. (el superordenador del Militia Intelligence Bureau) para que analice la información obtenida y así "descubre" que un agente independiente está detrás de este hecho con lo que encuentra la solución perfecta (no os lo voy a contar porque sino el asunto pierde toda la emoción, jejeje.)

Luego toda la historia se complica debido a que un oscuro secreto amenaza la existencia de E.V.E. y al Dr. Hopkins, y por la presencia del general



Kasdam y su plan para capturar a E.V.E., puesto que ahora la lucha de E.V.E. va contrarreloj, con lo que se monta un embrollo de dimensiones descomunales incluyendo nuevos personajes ke tiene mas que ver con el desenlace final de lo ke parece , pero es ya lo veréis.

OPINIÓN:

La historia en sí está currada, lo único es que es algo bastante típico últimamente en los comics en general . Y es que no se le ocurre a nadie algo bastante original o rompedor para variar, siempre es lo mismo un mundo hecho una basura con un defensor desconocido que se supone que tiene la visión del bien al cual normalmente engañan



como a un pardillo pero que al final seguro que acaba todo bien. Eso sí siempre muere alguien , cuya muerte pesará sobre la conciencia del defensor de la humanidad, que ni siquiera es humano, pero bueno.

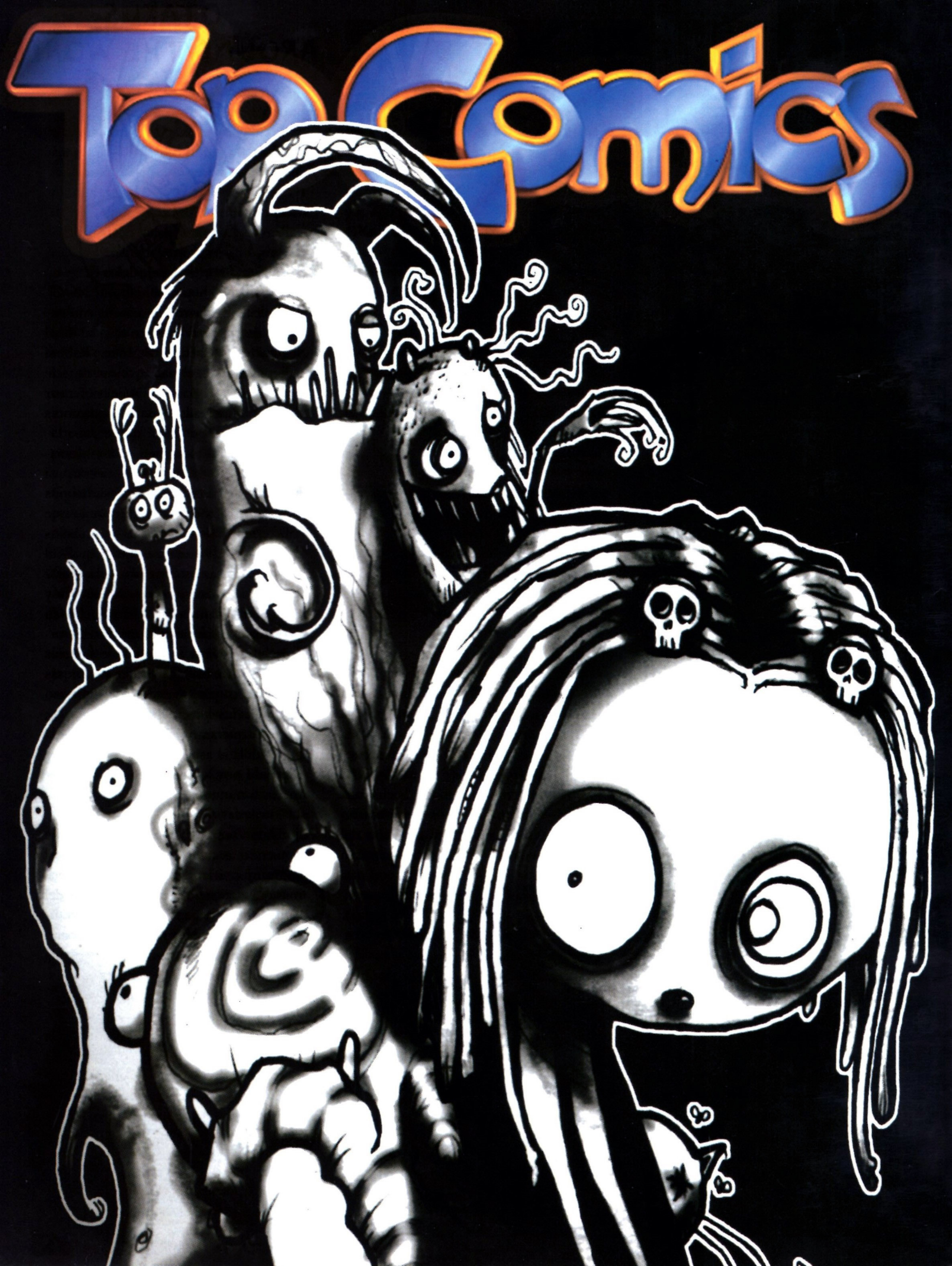
En general todo bien, quizás demasiado densa la trama y poca acción , si le incluyesen más acción al asunto pus estaría mejor todavía. Dentro de lo que cabe este es uno de los mejores trabajos del autor , Ale Garza, después de Soul Saga, y además está medio avalado por autores de prestigio como Madureira y Humberto Ramos, que han hecho su pequeña aportación con una par de portadas alternativas y portadas especiales limitadas con brillitos y todas esas cosas que hacen para venderte el mismo comic a un precio bastante elevado, pero lo queramos o no siempre le da más vidilla al asunto con lo que se crea mercado por lo menos durante los primeros 6 números.

Para terminar es una serie ke siguiendo con el "estilo manga" y el color infográfico en principio no parece más que una serie como otras tantas del estilo, pero que una vez puesto en lectura parece que engancha, pero bueno como siempre esta serie no creo que la veamos publicada en España por cuestiones de marketing y demás.

Y la frase del mes la pone en la camisa que llevo hoy.

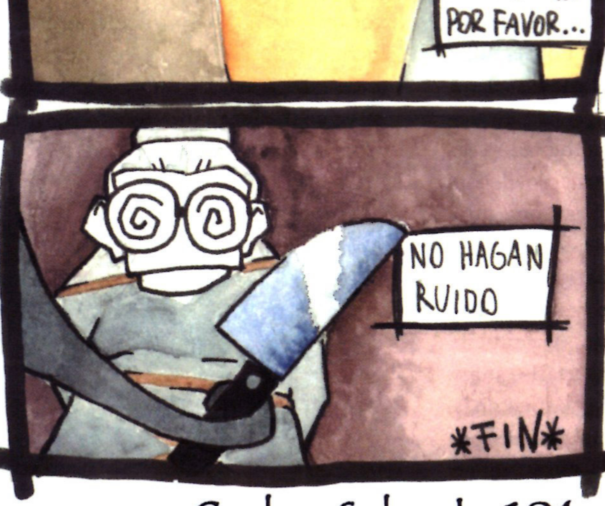
"La perfección no es una opción" Ahí queda eso. Y para los lectores de Sudamérica "Que ustedes lo pasen bonito"

Pablo "KALAMAR" García
pablog@able.es



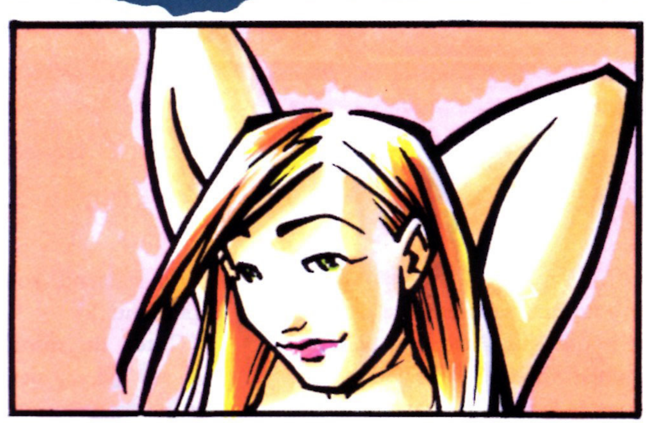
Top Comics

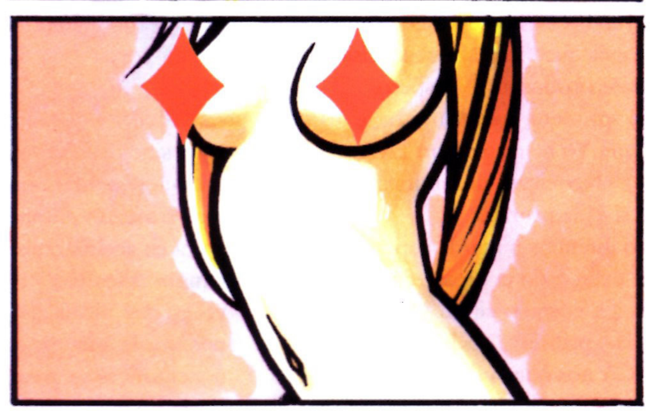




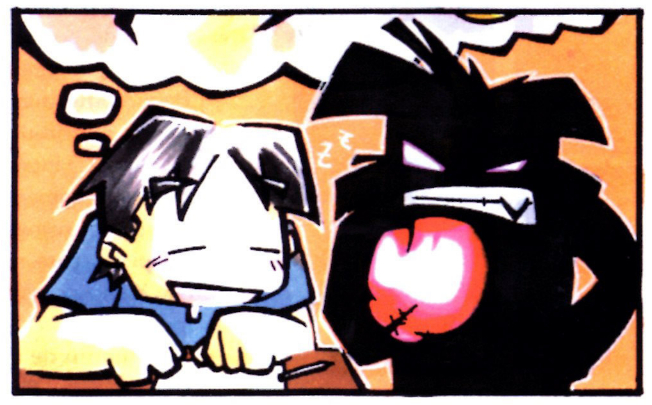
Carlos Salgado ´01











HOW ASSAMBLEY

O CÓMO NO ACABAR CON LOS DEDOS PEGADOS A LA OREJA Y LLENO DE LOCTITE. 3° PARTE



PREPARACION DEFINITIVA

En este mes simplemente os voy a contar lo que vais a necesitar para pintar y montar vuestra "primera Miniatura" (si es que es la primera, claro) y lo que vamos a hacer con lo que tengamos. Así el mes que viene, ya iréis avisados y lo tendréis todos, o eso espero.

Lo primero, por supuesto, es la miniatura.Yo he elegido un EVA. (buen rollito) No elijáis una miniatura muy difícil si es la primera.

No intentéis pintar la superminiatura que tiene todo el detalle del mundo y que nos a costado riñón y medio, porque la primera, NUNCA, repito NUNCA nos queda tan bien como pretendemos y estaremos tirando el dinero.

Lo segundo es el sitio de trabajo. Acordaros de la paliza que os he dado en los números anteriores con la mesa de trabajo. Repaso rápido: Una madera, o similar, que nos haga de base. Un vaso con agua para limpiar pinceles. Un trapo sucio o papel absorbente para secar los pinceles de agua o de exceso de pintura. Una paleta, para mezclar la pintura. Una buena iluminación y una buena silla.



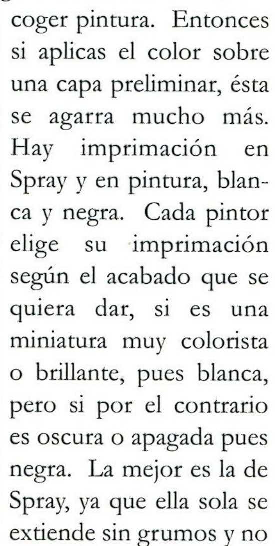






Lo siguiente son las herramientas para montarlo.

Cuter de miniaturismo, aunque vale cualquiera, siempre es preferible que sea de precisión, si es más "cutre" tendréis que tener más cuidado porque suelen cortar peor y eso es un problema.





Alicates de corte. Hay sitios en los que un cuter se nos queda muy pequeño entonces entra en acción nuestro amigo alicate. Hay veces que el alicate se nos queda muy pequeño, entonces se usa una sierra de marquetería o un minitaladro con accesorios de corte, pero eso sólo se usa en metal o si estáis haciendo vuestra propia miniatura, que no es el caso.

Limas de miniaturismo, una de cola de ratón y otra plana. Podéis utilizar una sola, una que es medio plana medio redonda y con eso vale. Recordad que si tenéis una miniatura de plástico y usáis limas, éstas se llenan enseguida de ponzoña y hay que limpiarlas muy a menudo

Pegamento para plástico, si es de plástico la miniatura que hemos seleccionado para pintar. En el número anterior ya recomendé el usarlo antes de nada en dos recortes de plástico de la propia pieza, para saber si vale o no. Porque como no valga, la miniatura se os quedara como el T-1000.

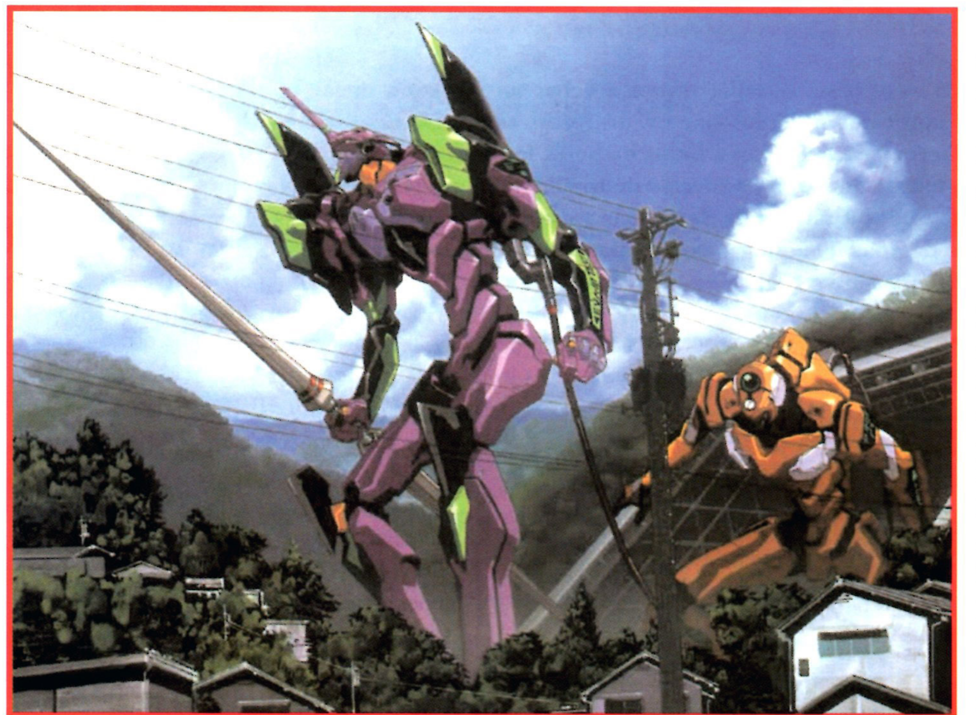
Pegamento de contacto. Siempre es necesario...

Y por último herramientas de pintura

Capa de imprimación. Éste es un tema bastante espeso y muy personal. La imprimación se usa como primera capa de pintura, ya que las miniaturas tienen la desagradable costumbre de no coger pintura. Entonces si aplicas el color sobre una capa preliminar, ésta se agarra mucho más. Hay imprimación en Spray y en pintura, blanca y negra. Cada pintor elige su imprimación según el acabado que se quiera dar, si es una miniatura muy colorista o brillante, pues blanca, pero si por el contrario es oscura o apagada pues negra. La mejor es la de Spray, ya que ella sola se extiende sin grumos y no hay que utilizar pinceles (que ya nos tocará utilizarlos más adelante). Yo siempre la utilizo en Spary y negra, pero cada cual con su conciencia. También sirve cualquier pintura de un color neutro, no hace lo mismo pero puede valer







imprimar en la terraza o muy cerca de una ventana.

El segundo fallo grave que tiene son las partículas de pintura que no se adhieren a la miniatura. Es como polvillo que suelta a patadas y va a parar al suelo.

No mancha pero hay que barrer. Bueno, pues hay va "el trukin"... Con una caja de zapatos o deportivas, mejor de deportivas que suelen ser más grandes, nos vamos a hacer un receptáculo para el polvillo de la imprimación. Cogemos la parte de abajo de la caja y la abrimos de forma que quede la caja abierta sólo por un lado. Una vez hecho esto colocamos la tapa en la parte que sigue abierta de la caja. En estos momentos tenemos una especie de Frontón casero al que van a ir a parar todo el polvillo de la imprimación. Es

si te quieres ahorrar unas perrillas. Si utilizáis imprimación en Spray no dejéis de leeros el consejo del mes que va de imprimaciones la cosa.

Pinturas. Yo tengo una colección de pinturas acrílicas, pero pasa lo mismo que antes, cada maestrillo tiene su librillo, como ya os expliqué hay muchos más tipos de pinturas, pero me parecen las mejores y más cómodas de usar, sobre todo para principiantes.

Pinceles. Con dos o tres pinceles sobra, también los nombre en el anterior número pero os lo recuerdo. Uno grande para las zonas sin mucho detalle, un segundo fino, pero no demasiado, principalmente con muy buena punta y un tercero que no esté en demasiado buen estado.

Barniz. Una vez acabada la miniatura, es una marranada el que se piquen y se esportillen, aunque sólo sea de tocarla con las manos, por eso cuando acabemos de pintar la figura y la pintura este seca, le daremos una capa de barniz. Yo lo uso en Spray, pero hay de bote. Lo más importante de todo es no usar un barniz brillo, hay que usarlo mate, porque sino, todo el trabajo de iluminaciones que lleve la miniatura se perderá por los propios brillos del Barniz, así que ya sabéis, el barniz "MATE". Este detalle es muy importante. El barniz de brillo, para los muebles...

EL TRUKIN

Si usamos imprimación en Spray, el 90% son ventajas, pero también tiene pegas, la primera es el olor tan desagradable que tiene y la atmósfera tan irrespirable que deja. Para esto lo ideal es

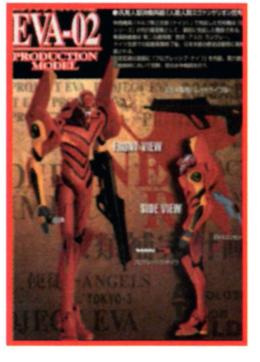


muy casero, pero muy funcional y como a mí me funciona...

Bueno gente, el mes que viene os quiero ver a todos con los materiales de arriba, que empezaremos a montar y pintar.

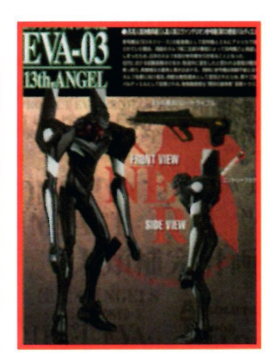


CONAN
conan@able.es







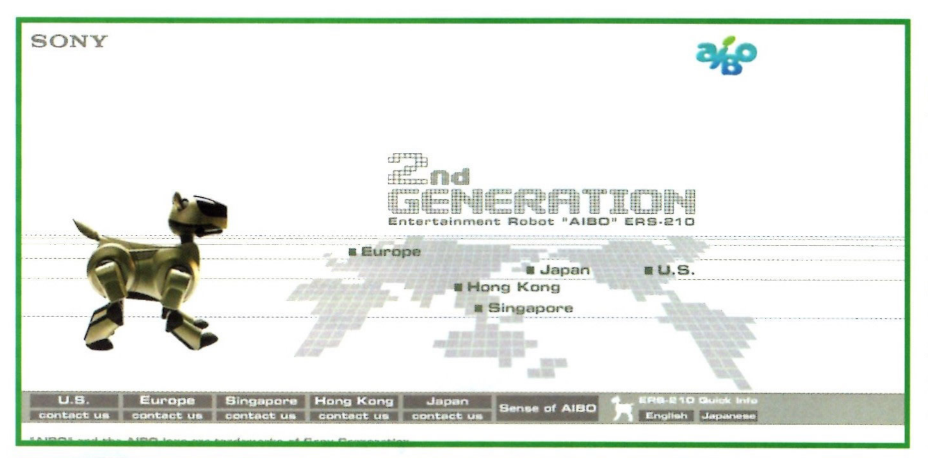


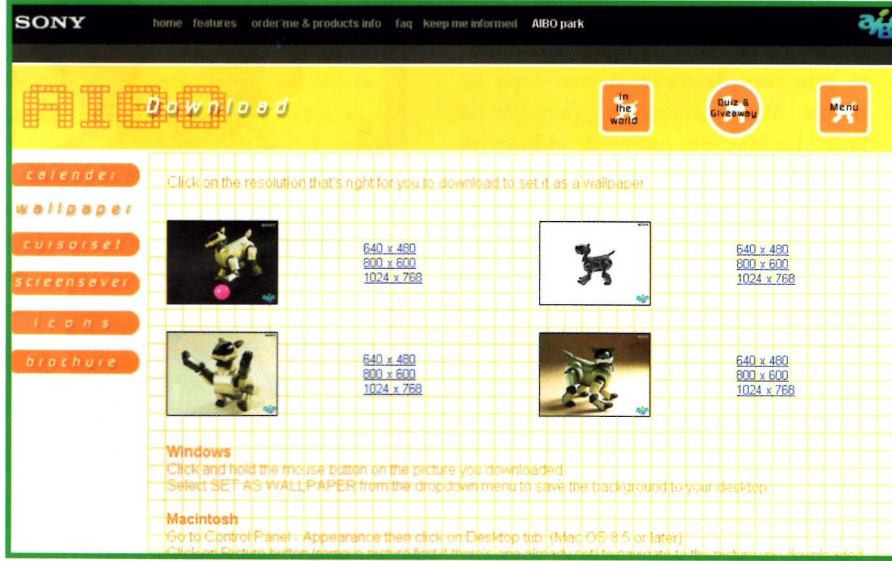
OTAKU WEBS



Bien, como este mes la robótica es el tema estrella, vamos a echar un vistazo a unas cuantas páginas relacionadas con estos ingenios que en un futuro nos facilitarán la vida (¿o quizás destruirán la Tierra y esclavizarán a todos los seres humanos?) Bueno, da lo mismo. Ahora mismo estos robots llegan a niveles de inteligencia e interactividad con el ser humano o con el entorno que son realmente de ciencia ficción (¿o no?)

Principalmente, vamos a repasar las páginas de aquellas compañías que estuvieron presentando sus productos en el Robodex 2000. ¡Pasen y vean!



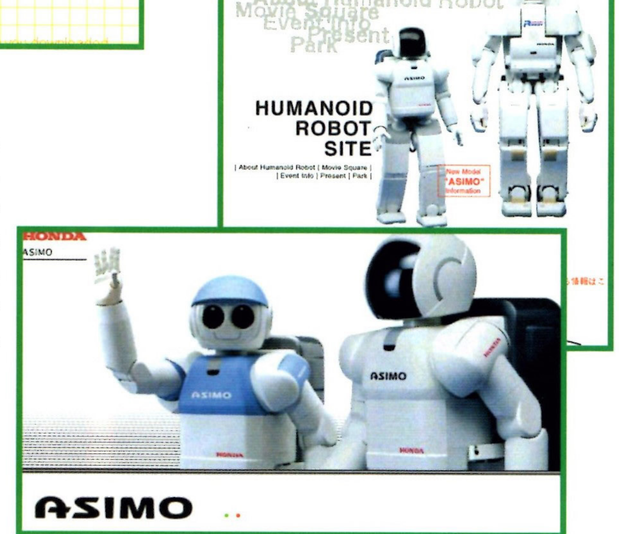


http://www.aibo.com/

Vámonos primero con uno de los gigantes de la alta tecnología mundial: Sony. Creadores del famoso perrito que probablemente todo el mundo ya conozca, el Aibo. Este can ya va por su segunda generación, que ha cambiado algo en aspecto y mucho en posibilidades. Con mirrors en todo el mundo, tenemos a nuestra disposición información de Aio en muchos idiomas, así que no tenéis excusas esta vez para decir "¡Pero si no me entero de nada de lo que pone!" Podemos bajarnos películas, fondos de escritorio, salvapantallas, iconos, cursores... en fin, de todo para que pongamos nuestro Windows a lo "Aibo". Evidentemente, podemos encargar uno de estos graciosos perritos desde la página web, así que, si os sobre el dinero... ¿a qué esperáis?

http://www.honda.co.jp/robot/

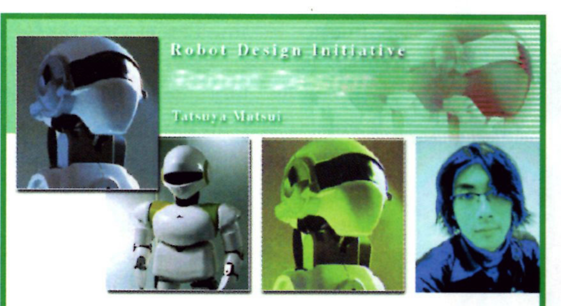
Esta es la página de entrada del nuevo robot de Honda, el Asimo. Si os bajáis alguno de los vídeos de este humanoide robótico, os quedaréis pasmados viendo simplemente la perfección con que anda, gira y se adapta a las dificultades del terreno. No en vano, una de las mayores preocupaciones de la robótica es la del robot subiendo escaleras. Podemos estudiar sus características, descargar vídeos con los que babear, o investigar en el futuro de los robots "humanos", Una página simple pero interesante.



http://www.tmsuk.co.jp

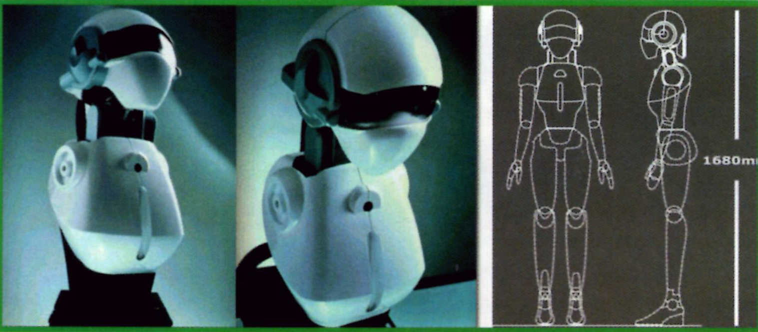
Desde luego, los robots que aparecen en esta página no son tan de diseño como el Asimo o el Aibo, pero no se puede negar que impresionan un rato. Esta compañía se dedica sobre todo a construir ingenios robóticos que se puedan manejar por control remoto. Esto en un principio parece anticuado, con las otras compañías vendiendo robots que son casi autónomos, pero la finalidad de Personal Robotics Solution es otra. Imaginaros por ejemplo que un policía puede patrullar la ciudad desde la comisaría, manejando al robot desde la seguridad. O un bombero puede enviar a un robot especialmente preparado al centro de un incendio sin preocuparse por su pellejo. Me vais captando, ¿no?





http://www.symbio.jst.go.jp/~tmatsui/~tmatui.htm

En esta web no parece que se venda ningún robot en concreto, aunque aparezcan. Si he incluido esta web es porque incluye una serie de documentos acerca del diseño de robots bastante interesantes (eso sí, están en inglés, por desgracia). Filosofía de la robótica, diseño, funcionalidad... algo densa pero muy muy educativa.



http://www.mdstorm.com

Para terminar, vamos a ver la rama de la robótica más cercana a los mortales que poblamos el mundo. Seguro que habréis visto en alguna tienda los aparatos y artilugios de MindStorm, y os habréis preguntado: ¿seguro que esto funciona? Pues funcionan, y muy bien, por cierto. Seleccionar cualquiera de las dos opciones de Robolab que aparecen al principio, y alucinaréis con lo que se puede hacer con un ordenador y estos aparatillos. Eso sí, cuidado con programarlos para tareas destructivas ;-)

La página es un poco liosa de navegar, pero esconde sorpresas muy curiosas.





Murder In the Eurasia Express

Si hacemos un pequeño esfuerzo, seguro que nos acordamos de algún videojuego con imágenes reales, es decir con gráficos, que ya no conformes con digitalizar a la persona en cuestión, pasaban a ser meros videos de personas actuando. Algo así como una película pero interactiva. ¿Quién no ha jugado nunca a *Los Justicieros*? ¿O a *Conexión en Marbella*, con el mismísimo *Santiago Segura*? Pues bien, todos estos juegos, o videos interactivos carecían de la jugabilidad que a un videojuego a finales de los 90 se le exigía. Quizás por el excesivo nivel de dificultad o porque el género de disparos no es el que más adeptos tiene. Por eso la casa **Enix** (que se ha encargado de la distribución y elaboración de joyas como *Bust a Move* (*Bust a Groove* en nuestro país) o *Rakugaki Showtime* ha sacado al mercado japonés una aventurilla gráfica interactiva. Es decir, ya no llevamos a un montón de pixels en pantalla sino que los protagonistas somos nosotros mismos y el resto de personajes que aparecen son videos de actores (actrices en su mayoría) que harán las delicias de más de uno.



El juego en cuestión es *Murder in the Eurasia Express* y la trama argumental es simple, pero sencilla y eficaz como para tenernos enganchados al pad de nuestras **32bits** durante semanas, eso sí, si domináis el lenguaje "nihongo" por supuesto. Estamos en el viaje de fin de curso. Tu clase está compuesta por una veintena de chicas, todas ellas vestidas de colegialas, y un par de profesores de los cuales tú eres partícipe. Tras muchas risas en el comedor del tren y que alguna de tus alumnas tire todo por el suelo, con la consiguiente bronca de la camarera, se oye un disparo. Asustados todos van al camerino de uno de los profesores del colegio, el cual misteriosamente aparece con un disparo en el corazón. A partir de este momento va a ser cuando tú, el protagonista (al cual no le vemos la cara en toda la aventura) tiene que investigar el por qué de ese asesinato y lo más importante... su autor. Eso sí, si el resto de tus compañeros en la enseñanza te dejan.

Basta con que hayáis leído la historia en la que se desarrolla *Murder in the Eurasia Express* para que quedéis tentados a jugar. Además si sois unos aficionados a todo lo que huele a japonés por los cuatro costados, no os defraudará tan semejante aventura. Porque al fin y al cabo este juego de colegialas con coletas y trenes descarriados no es más que eso. Una gran aventura que nos sumergirá de lleno en el viaje de estudios de un colegio femenino donde las chicas son a cuál más guapa.

Los gráficos son simplemente videos de calidad considerable. Es decir hay escenas filmadas directamente de la realidad y otras que simplemente se han superpuesto por encima. Véase el caso en que una de tus alumnas, tu predilec-




















ta, la señorita Tsubasa, mira por la ventana del vagón. El resto pues nada del otro mundo, pero es que no se puede pedir más a un juego de estas características. Cambiar el color del texto, las ventanas, y cosas sin importancia que no merman en absoluto la calidad gráfica del juego.

En el campo del sonido, la música que suena durante toda la aventura, es misteriosa y aditiva a la vez. No desentona para nada en ningún momento de nuestra investigación. Quizás el único fallo sería la digitalización de las voces, que no es del todo clara, y en algunos momentos, y sobre todo en los más claves, no disponemos de texto subtitulado y no se entiende con claridad la pista que se nos está dando. Quizás sea mi japonés, que no es del todo bueno, pero creo que hasta a los amigos orientales tendrán dificultades en situaciones como las que describo.

La jugabilidad es el terreno más complicado en *Murder in the Eurasia Express*. De todos es sabido que los juegos con videos de imagen real, no son en ningún caso tan jugables como el resto de los que hay en el mercado. Pues bien, en *Murder in the Eurasia Express* no tenemos ninguna excepción, y nos pegaremos el 80% de la aventura viendo videos y a chicas en uniforme. Los momentos, llamémosles jugables, nuestra única opción es contestar y preguntar cosas a nuestras bellas alumnas. Y cuando digo bellas digo demasiado bellas. Yo no sé que clase de colegio es éste en el que todas las chicas, incluida la profesora están como para mojar pan. (Que no se me quejen las chicas porque el profesor asesinado también está de muy buen ver, eh?). Además




contamos con la posibilidad de mirar de arriba abajo tantas veces como queramos a los esculturales cuerpos de las mismas. Simplemente subiendo y bajando el control-pad. En cuanto a su duración tenemos tren para rato, ya que, los chicos de **Enix,** no sólo se conforman con extender la aventura en 4 CDs, sino que nos van a tener toda la aventura cambiando un compact por otro... ¿por qué no se fijan en otros como Final Fantasy, en los cuales la aventura va toda seguida?).

Concluyendo ya decir que juegos de este tipo no llegan nunca a nuestra piel de toro, y es una pena que nadie se dedique a hacer algo así, ya no en castellano sino en inglés, donde por lo menos casi todos nos podríamos defender un poquito mejor que en *Murder in the Eurasia Express*. En resumen, 4 compactos, muchas chicas con su correspondiente uniforme de colegiala, mucha chicha y poca limoná.

Nota de Gabriel Knight: Este juego es para enfermos mentales. ^o^UU
Nota de Ridli: Concuerdo....

Alberto Díez "GuiLe"


Dir en Grey

Bueno, este mes me toca a mi hablar de J-Music, más concretamente de unos de los ejemplos más representativos de Visual Rock Japonés. Y es que Dir en grey son probablemente el grupo de estas características que más éxito están teniendo (y esto ya dura un par de años).

También son, a mi entender, un ejemplo de la escena actual tanto a nivel de la industria como a nivel más artístico. Tras ser producidos por Yoshiki (con quien sacaron 5 singles, 1 álbum y una cinta de vídeo). Y de 3 singles sólo con la discográfica decidieron irse por su cuenta y hacer lo que les diese la gana. Así pues, plantaron a East-West (Warner Music) y abrieron FIREWALL DIV. con Sony Music Entertaiment como distribuidora. En lo que más se nota este cambio es en su vuelta a un estilo más duro. Un Dir en grey más parecido a su MISSA que a GAUZE. Así que si lo que conocéis son Yokan, Acro no oka y cia. necesitáis una actualización. El Deg más comercial se quedó con East-West. Lo que sí ha mejorado, claro, son los medios. Tras sus aventuras como Major y uno de los músicos más exigentes, Deg ha adquirido un sonido mucho más depurado. Sus conciertos, por otra parte, siguen teniendo la misma fuerza de siempre. Si algo siempre ha destacado de ellos es su carisma.

Lamentablemente la única cinta encontrable (Osaka-jo Hall Live) no es capaz de transmitir ese 'savoir faire'. Hay otra cinta en concierto (Moso kakugai geki) pero que al no haber sido reeditada es todo un milagro encontrarla. Ni siquiera la Crystal Box del Kaede ~if trans…, que tampoco se reeditó, es tan difícil de conseguir.



Son ricos, son famosos y hacen lo que quieren. Que guay ¿No?. Pues algo tenía que fallar (y Pako lo sufrió directamente). Kyo ha tenido, y tiene, bastantes problemas de salud, de oído concretamente. Tuvieron que anular parte de su primera gira con FIREWALL con las perdidas -de dinero propio- que eso conlleva. Cuando re-emprendieron la gira Kyo tuvo una recaída pero no quiso parar. Así que ahora lleva auriculares en los dos oídos para aislarle del sonido del escenario con mil-quinientos trastos atados a la espalda para poder oírse a sí mismo y algo de lo que el resto hacen (un cantante sordo no es demasiado factible). Así que siguen la Gira hasta Marzo y después se oyen rumores de nuevo álbum. De momento ya hay nuevo single para el 18 de Abril.

Otra ventaja de estar por su cuenta es que pueden hacer cuando les apetezca, sin tener que ocultarlo a la discográfica, conciertos en salas pequeñas con la gente de pie. Tras el concierto en el Osaka-jo Hall tuvieron broncas porque las primeras filas se amontonaron delante cuando Kyo y Kaoru bajaron del escenario e intentaron tirarse al publico provocando problemas de seguridad.

Y ahora que tal un poco de historia? Erase que se era un grupo en Osaka, formado en el 96, llamado La:Sadies. En ese grupo había un cantante muy bajito y llamado Niimura Tooru, más conocido como Kyo (del kanji de Kyoto), que cuando se maquillaba parecía un psicópata. Con él estaban el tímido y silencioso batería Terachi Shinya, el bromista guitarra Andou Daisuke al que llamaban Die (pronunciado en inglés: Dai), el líder de pelo azúl Niikura Kaoru y el bajista Kiseki. Entonces conocen a Hara Toshimasa, bajista de Gosick y más conocido como Toshiya. Por aquellas cosas de la vida en febrero del 97 Toshiya se les unió, Kiseki se fue para crear el grupo Mirage y su sello indie Matina (ahora está en el grupo Syndrome). y el grupo pasó a llamarse , por razones desconocidas, Dir en grey.

Dir en grey es una canción de LAREINE en los tiempo en que eran indies haciendo demo-tapes bajo el nombre de LALIE-

NE. Tal vez signifique 'moneda en gris', significando algo valioso y brillante en medio del uniforme y apático gris. Teóricamente 'Grey' sería inglés (gris), 'en' sería francés (en/ dentro de) y 'Dir' alemán (moneda). El único fallo es que Dir no es alemán (ni ningún otro idioma conocido) así que realmente no se sabe que significa. Pero Direnguree suena bien, y sin duda son algo brillante y valioso en medio de la uniformidad reinante (aquí, en Japón y en todas partes). A partir de ese momento Dir en grey empieza a ser un grupo a considerar. Comienzan sus andanzas en la discográfica indie Free Will y desde entonces no han parado.

Ese mismo año, el 25 de Julio, sacan su mini álbum "MISSA" con el que tuvieron un gran éxito e incluso lograron entrar en las listas de ventas generales junto con discos Major, cosa que ocurre muy raramente. El 15 de Enero siguiente lanzan el Crystal box "Kaede ~If trans...~ ". Una edición especial limitada que contiene la cinta con videoclips, un photo book, pegatinas y algún otro good especial.

En Febrero empiezan la primera gira nacional. El 5 de Mayo abren el Club de Fans [a knot] y el día 10 aparece su maxi "Jealous". Para el 8 de Julio publican "Kaede ~If trans...~" en edición normal, sólo con la cinta y sin regalitos ni libro.

En Agosto llegó su single "-I'll-", con el que rompieron los récords de ventas indies y se plantaron en la 7ª posición del Oricon Chart. A partir de ahí solo dos lanzamiento más antes de empezar con Yoshiki: las cintas "Moso tôkaku geki" (VideoClips history, conocida cómo "Delusion Controled Theatre") y "Moso kakugai geki" (Delusion Uncontroled Theatre). Luego, a partir de Octubre, hacen su



última gira cómo indies hasta mediados de Noviembre en que cruzan el charco para empezar una nueva etapa en su carrera.



En Enero de 1999 con East-West y de la mano de Yoshiki tras una temporada en Los Angeles en los estudios de Extasy Records, debutan como major lanzando a un tiempo los singles "Yurameki", "-ZAN-" y "Akuro no oka". Con los que repiten y aumentan el éxito anterior llegando al 6 y 7 del Oricon Chart y permaneciendo ahí 5 y 6 semanas.

Como llegaron hasta Yoshiki, no se sabe muy bien. Unos dicen que ellos le buscaron, otros que Yoshiki les buscó. Sea como sea, para Dir en grey esto ha sido algo importantísimo. Ser producido por Yoshiki ya garantiza que vas a llamar la atención y la experiencia adquirida es innegable. No por nada el exlider de X-Japan es conocido por ser una de las personas más difíciles de trabajar por lo exigente que es.

El 26 de Mayo sale su 4º single "Cage", el 14 de Julio el "Yokan" y el 28 su esperado primer álbum "GAUZE". Este álbum tiene en sí mismo varios estilos. Cuatro de los 5 singles hechos con Yoshiki son más tranquilos, más "digeribles", otras canciones son claramente pre-yoshiki y otras están como a medio camino entre el estilo indie y el más "yoshikizado".

El 2 de Octubre se pone a la venta el primer libro, "Dir en grey Yarouze", el 4 el libro "Gauze Band Score" y el 29 anuncian un calendario del 2000 y un postcardbook.

El 17 de Noviembre sacan la maravillosa "GAUZE -62045-" una cinta de videoclips que contiene tanto los que hicieron para la TV como los que sólo son para su edición en cinta, hasta llegar a hacer todo el álbum en videoclips (y qué videoclips…). La edición en DVD que saldría más tarde incluyó, además de los extras habituales (anuncios de televisión, fotos, backstage…) subtítulos en inglés. Éste sería el último trabajo con Yoshiki.

El 16 de Febrero sale el single "Myaku" c/w un remake de "Ash" (una de sus primeras canciones) y un remix echo por Kaoru deja a propios y extraños con los ojos como platos. Todo el "remix" [8½



convert] son unas discusiones entre un hombre la chica que encuentra por la calle que quiere ligarse y el novio de ella. Todo ello con el móvil de ella sonando de fondo (con la melodía, por supuesto, de Myaku) y música rarísima. El First Press llevaba 5 pegatinas (cada una diseñada por uno de ellos).

Paralelamente están con la gira y para el concierto en el Osaka Hall (día del cumpleaños de Die) que luego sacarían en cinta. Se hizo un paquete especial de viaje que incluía hotel, transporte y entrada del concierto por 60.000¥. El Tour comenzaba el 16 con un viaje en el llamado "Dir en grey Express", un shinkansen (tren bala) Tôkyô-Osaka. El 17 se hacía una reunión el grupo y el 18 se llegaba al concierto con un bus especial.

El siguiente single, el 7 de Junio es [KR]cube c/w una versión preciosa de "Jealous" (Jealous –reverse-). [KR]cube –K.K. Vomit Mix- es otro producto de Kaoru, usando mucho sintetizador, cambiando los ritmos, metiendo ruidos varios de despertador, voces, instrumentos aporreados… y lo que, supongo da nombre al remix, Kyo haciendo unos ruidos como de vomitar. También muy espectacular.

El 26 de Julio sacan el último single hasta la fecha, "Taiyô no Ao" c/w "children". La sorpresa de este single fue el c/w (la 'cara B') por ser una balada. Y el remix made in Toshiya, supera los niveles de rareza que Kaoru parecía haber culminado. Este remix ocurre en la playa, se les oye tocar en plan cutre-cumbayá cuando llegan las típicas japonesitas jugando a la pelota y empiezan a comentar sobre ellos (kakkoi~, kawaii~, hosso~i, etc… etc… etc…). Hasta que en cierto momento pasa algo y se empiezan a oír grititos, respiraciones… con un ritmo de fondo. Y *plop* (realmente se oye Pop, como si se rompiese una burbuja de sueño o algo) una de las chicas pregunta algo, los ruidos paran, ellas se van y el grupo sigue tocando… O_o; Este single contenía el papelito anunciando el libro "a dead angle" de la gira "The type of Deity".

Recomiendo especialmente los VideoClips de [KR]Cube y Myaku. Sobretodo el primero porque es genial.



Lo último que han sacado es "MASACRE" un álbum que, a mi entender, es lo mejor en cuanto a estilo y recursos. Las letras están aún más trabajadas y la música también ha evolucionado. Es mucho más duro –en cuanto a sonido- pero tiene canciones increíbles llenas de cambios de ritmos y habilidad pura y dura. Técnicamente es mejor, es innegable, pero no puedo decir que sea mi favorito, es imposible elegir cual es mejor. GAUZE sigue siendo uno de los mejores CDs de mi estantería. Este álbum es el primer lanzamiento de FIREWALL DIV. y para cuando acabe la gira se esperan los nuevos singles que ya tienen grabados.

Dir en grey son:



Kaoru – guitarra, 17/02/74, Hyôgo. Lo más parecido a un líder. Al parecer el más serio y el que intenta contestar al máximo de cartas de fans porque quiere que se sientan tan bien cómo él cuando recibió carta de hide. De hecho dice que uno de sus tesoros más preciados son estas cartas y unos pelos (¿cómo carajos consiguió pelos de hide?). La mitad de las melodías son suyas. Al igual que a Toshiya le gustan mucho los mangas y hay más de una foto en la que lleva una camiseta con un dibujo manga de una chica… digamos, ligerita de ropa (me recuerda a cierto elemento que pulula en nuestros salones del manga).



Die - guitarra, 20/12/74, Mie. El más hablador y sociable, es un bromista empedernido. A veces se ocupa de la guitarra española mientras que Kaoru se ocupa de hacer efectos con sintetizadores y otros aparatos rarísimos. Una de las características de Deg es que no hay primer y segundo guitarrista, se van turnando. Die es uno de los puntos fuertes de su directo y junto a Toshiya monta numeritos que hacen las delicias de las fans. Aunque cada uno dice que Toshiya se acerca más a tal o cual miembro según lo que a ella le parece.



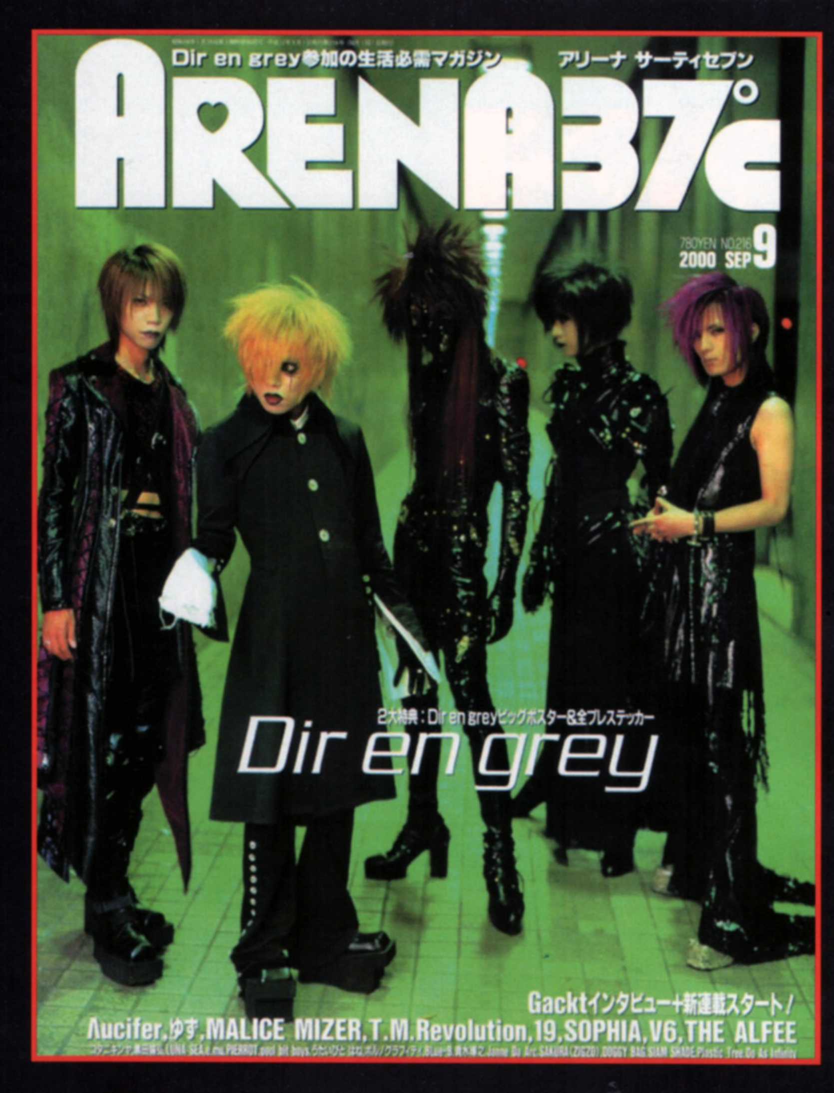
Kyo - cantante, 16/02/75, Kyôto. Escribe las letras. Si tuviese que definirle diría que es como un demonio de Tazmania con algún trauma infantil serio y una visión distorsionada de los conceptos "familia" y "sexo". Aunque si se le ve sin maquillaje es cómo un bollito adorable. La mejor forma de sacarle de sus casillas es llamarle 'kawaii' (bonito, mono). Su mayor afición es dormir pero parece que no ha tenido mucho tiempo para dedicarse a ello. Se dice que los problemas de salud que tiene son provocados por el stress.



Toshiya - bajo, 31/03/77, Nagano. Conocido por ser el más infantil. Suele hacer chorradas varias en cualquier sitio y tan pronto parece un hombre adulto y desafiante como pasa a parecer un chico encantador y travieso. En los conciertos suele tener algún muñeco de hide colgado en el micrófono, la guitarra una mesita… Se entretiene haciendo dibujillos e historietas la mar de resultonas y graciosas sobre su grupo (Hakuei aprende) aunque no tiene tira fija en ningún sitio.



Shinya - batería, 24/02/78, Osaka. Es el más jovencito y silencioso. Raramente sale de su escondite tras la batería –y es una pena-. Al principio tenía un aspecto un poco cutrillo pero últimamente es uno de los que mejor visten. Es el misterio del grupo... afirman no saber casi nada de él. Y lamentan que sacarle una opinión comprometida sea misión imposible. Su persona más admirada es Yoshiki y por ellos le mortificaron cuando él les producía.



__Sus trabajos son__:

__con Free Will:__

MISSA
- mini-álbum, 25 Jul. '97

Crystal Box "Kaede ~If trans…~"
– videoclips + merchandise, 15 En. '98

Jealous – single, 10 My. '98

Kaede ~If trans…~
- videoclips, 8 Jl. '98

I'll – maxi-single,12 Ag. '98

Môso tôkaku geki
- videoclips, 23 Sep. '98

Môso kakugai geki
– concierto, 23 Sep. '98 con East-West y Yoshiki:

Yurameki – single, En. '99

Zan –ZAN- - single, En.'99

Akro no oka – single, En. '99

Cage – single, 26 My. '99

Yokan – single, 14 Jl. '99

GAUZE – álbum, 28 Jl. '99

GAUZE
- videoclips, 17 Nov. '99

__con East-West:__

Myaku – single, 16 Feb. '00

[KR]cube – single, 7 Jn. '00

Taiyô no Ao – single, 26 Jl. '00

__con FIREWALL DIV.:__

MASACRE – álbum, 20 Sep. '00

Ain't afraid to die
– single + CDextra con VideoClips, 18 Abril '01

Además de libros, conciertos, programas de televisión, sesiones de fotos, especiales en revistas…

Si lo vuestro son los grupos con carácter, no dejéis de prestarles vuestros oídos. Y si os gustan y queréis conocer a más gente aficionada a ellos (y otros grupos de J-Rock y Visual) podéis suscribiros a la ML de Visual Rock en español que encontraréis en http://groups.yahoo.com/group/Visual_Rock o mandando un mail en blanco a Visual_Rock-subscribe@yahoogroups.com

__La Fée Maudite__.
fee-maudite@worldonline.es

Es posible que alguno de vosotros lea esto estando de vacaciones de semana santa en algún lugar paradisíaco, con palmeras, olas que se mecen sin cesar, un daikiri,... vale, pues si es así, que sepas que te estoy viendo, y sé dónde vives!! Habrase visto...

El caso es que nosotros, como puedes ver, no nos hemos ido de vacaciones, por diferentes motivos, algunos porque somos masoquistas (me gusta el dolor, ay! hombre, era una frase hecha, jefe!), otros porque no tienen a donde ir, otros porque necesitan el dinero (haw, haw,... que me da la risa...). Bueno, que por diferentes motivos no ha sido posible que nos pilláramos vacaciones, y hemos decidido gustosamente (haw haw...) Venir a trabajar con una sonrisa entre dientes y un machete para el que se ría...



Oye!, que no, que no me reía de vosotros!, no! dejadme, estoy seguro que podemos hablar como personas civilizadas y dejar los machetes en la mesa. Venga, chicos, que soy yo, me conocéis desde hace mucho!. NooOoOOo.(ay!, ¿os dije que me gustaba el dolor?, pues olvidadlo).

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

SQUALL (VALENCIA)

No es la primera vez que me escribe un personaje famoso, pero lo cierto es que no logro recordar si en algún momento me ha escrito un personaje de videojuego... Bueno, que el chaval se aburría y ha decidido usar el nombre del tío ese del videojuego. El caso es que me cuenta una historia en la que hay un mundo donde el manga/anime es obligatorio. Lo cierto es que me ha hecho mucha gracia, porque yo creo que eso no lo aguantaría nadie: las 24 horas del día viendo/leyendo anime/manga, acabaría con cualquiera de nosotros, sobre todo si tenemos en cuenta algunas de las cosas que se venden por ahí...

A lo que iba, que la dirección del chaval la tendréis en el Otaku Adress, y el dibujo supongo que por ahí (y sino, en mi carpeta).

VICTOR MANUEL SERNA (ALICANTE)

Es claro en su carta y comienza ya con las preguntas. Lo Primero de todo me pregunta si le recomiendo Love Hina (una serie de la que hablamos hace no mucho en la revista). Lo cierto es que es muy poco lo que he llegado a ver, y lo cierto es que tan solo por el parecido que pudiera tener con Golden Boy llama la atención. De todos modos, creo que no soy el más indicado para responderte esto, porque la animación no es que sea mi fuerte, (sí,... ya se, os estaréis preguntando que si no me gusta mucho la música de los anime, ni los anime en sí, que narices hago en el correo, pero tened en cuenta que conozco y lo veo, pero eso no quiere decir que sea lo que más me gusta, que personalmente es el manga).

La segunda pregunta es sobre si Glenat llegará a terminar Rurouni Kenshin o no. Lo cierto es que si existe una editorial que podría publicar esa serie íntegra, es Glenat. No lo digo en despecho de las otras editoriales, pero lo cierto es que esta editorial siempre ha demostrado que uno de sus aspectos fuertes es la continuidad de sus publicaciones (aunque eso no quite que su periodicidad sea en ocasiones de Expediente X).

Luego hace un par de preguntas que me han dejado con una gota de sudor en la frente (sí a lo chicho). Pregunta por qué es Dokan la mejor revista del mercado y si es muy difícil trabajar en una. Bueno, vamos por partes: Dokan, es actualmente la revista más veterana de todas las del mercado, y eso ya es un grado. De todos modos, a lo largo de su historia, ya ha podido ver diferentes cambios que han permitido evolucionar hacia otros géneros, secciones o lectores. Todo ello se lo debemos a Mary Molina, Jorge Orte y al actual Redactor Jefe de la Revista Enrique Herranz, lo digo porque todos ellos han sabido adecuar en todo momento los contenidos de la revista



CARLA DUARTE (PORTUGAL)

con las peticiones de los lectores, que son muchas y variadas. De todos modos, os imaginaréis que todos vosotros no queréis las mismas cosas, y no siempre es posible hacer caso a todos, por mucha razón que tengáis en pedir más páginas para esto o aquello. Personalmente creo que es por eso por lo que se podría decir que Dokan es la mejor revista que existe, sin entrar en la fantástica redacción que tiene (empezando por mí) o los fabulosos artículos que se escriben (donde los míos tienen un puesto de -ehem- honor...).

Lo de trabajar en una revista se lleva muy bien, porque se supone que es lo que te gusta y tiene la recompensa moral que supone el conocer más a fondo algo que te gusta. Sobre si es difícil entrar en la redacción o no. Bufff,... eso no es decisión mía, ni espero que lo sea nunca, pero creo que muchas veces cuentan los contactos que tengas o la suerte del momento.

FRA'G (BARCELONA)

Me cuenta con pelos y señales la situación de los otakus catalanes respecto a la programación de las televisiones. Es curioso cómo en los últimos años, Cataluña, que era una de las zonas más mimadas en lo que a anime emitido se refiere, ha bajado el listón y se ha sumado a las reposiciones de las series al modo Verano Azul. Ahora la mayoría del anime se emite por satélite, en cadenas de pago que lo tratan considerablemente bien. Es una pena que el resto de las cadenas se hayan olvidado que el anime también da audiencia (al fin y al cabo eso es lo que quieren) y crean que si el anime ya se emite por las cadenas de pago, ellos no necesitan preocuparse más por ello. Una pena, sí señor.

De todos modos, para que os deis cuenta de como estaban las cosas antes, en Zaragoza, mi ciudad natal, en algunas casas era posible ver la cadena TV3 (de Cataluña) y fuimos muchos los que aprendimos a hablar catalán viendo anime de esa serie.

DIANA CHAN (MANCHESTER)

Os prometo que es cierto, nos han escrito desde Inglaterra, con sello de la Reina y todo eso. No me lo creía.

Lo que nos llega es una de las encuestas que han ido apareciendo en la revista, pero con un par de folios que incluyen comentarios a la revista. De todos modos, no tiene desperdicio la carta, porque a cada petición que hace, resulta más inverosímil y de paso gracioso. Más bien es una especie de carta a los Reyes, en la que uno a uno, se van pidiendo los "melopido" de turno. Tan solo os pongo un par para que os hagáis una idea:

-"Un Art-Gallery del guitarrista rubio de Luna Sea"

-"Quejas de lectores sobre la relación amorosa de Nichola Tse y Waye Fong porque un tío tan mono no puede estar con una tía tan vieja"

Sé que está mal reírse de nuestros compañeros ingleses, pero no nos estamos riendo de todos. No, en serio, que no es posible hacer llegar las peticiones, porque desde un primer momento no tienen cabida. Las que estén relacionadas con el J-Pop (las que he puesto lo están), se las pasaré a Pako, pero eso no quiere decir que sean posibles, sino que él me podrá explicar quién narices son cada uno. Por cierto, sobre la queja de que Dokan es cada vez más caro, por favor, mira las portadas de las revistas (si quieres mira la primera Dokan) y comprueba que el precio es el mismo. Graciaaas...

VANESSA FARALDOS (FUENLABRADA)

Ésta habitual del correo vuelve a escribir, y lo primero es lo primero: Decir que una de las chicas que le escribió -Luisa Polo Campo- no le puso la dirección en el remite, así que vuelva a escribir y le diga su dirección.



RAQUEL PARDO

Por cierto, que en tu carta encuentro una frase que me gustaría que todos leyeran: "Yo ya estoy en una edad en la que no sólo pienso en el manga, sino en ahorrar para el coche o el piso, y la falta de continuidad de las series hace que pierda el interés". Cierto. Muy Cierto. La verdad es que el manga -al igual que cualquier otra afición- absorbe mucho tiempo, y muchas veces te encuentras con personas que "viven" por y para esta afición. Ya lo he dicho en otras ocasiones, pero no me cansaré de decir que no creo que sea la mejor opción, de todos modos, cada uno es libre de hacer lo que quiera.

Bueno, pues muchas gracias por las fotos de tus nuevos trabajos, y a ver si la próxima vez que escribes, te extiendes un poco más!...

ARASHI (JEREZ DE LA FRONTERA)

Una lectora que comenzó cuando yo cogí el correo,... que bonito... El caso es que dice que cuando nosotros fuimos al Salón de Jerez, en nuestro reportaje se

dijo algo así como que el merchandising que allí se encontraba, era lo que se puede encontrar en cualquier tienda. Ella dice que no es así, porque el Salón supuso un gran movimiento de cosas que por allí no se habían visto antes. La verdad es que no es el primer caso que se da, de hecho, las primeras Jornadas que se hicieron en España (Marbella, Zaragoza...) También produjeron el mismo efecto en las tiendas de por allí. Es decir, que aunque tan sólo fuera por renovar los productos que las tiendas tenían a la venta, estos salones merecen la pena. De hecho, que la tiendas colaboren puede hacer que se den cuenta de un mercado que están desaprovechando, y tratar de incluirlo entre sus productos (como ya ha pasado en otras ocasiones).

AGUSTÍN DE LAS HERAS (PONTEVEDRA)

Hace referencia a un aspecto muy interesante del que nunca hemos hablado: "¿Por qué, si últimamente se están haciendo películas sobre superhéroes americanos - léase Xmen, Spiderman, Superman,...- ningún director se atreve a coger una BUENA serie de manga o anime y la adapta al cine?"

Muy buena pregunta. No sé si te valdrá mi respuesta, de todos modos, intentaré justificártelo. No es que de personajes de cómic americano se hagan películas y de los japoneses no. Hay que tener en cuenta QUIÉN hace las películas o más bien QUIÉN hace la mayoría de las películas que llegan aquí. La respuesta es obvia: Los Americanos. Por lo tanto, lo más lógico es que un norteamericano escoja entre sus múltiples posibilidades (que no son pocas) un cómic americano. De hecho, últimamente por allí se ha puesto bastante de moda hacer series o películas de los cómics que tengan un mínimo de ventas.

De todos modos, eso no quiere decir que no se hagan películas sobre personajes de anime o manga, sino que no llegan hasta aquí la mayoría. Uno de los principales ejemplos es la película de City Hunter, o la que se basó en "Qué horror de Apartamento!" de Otomo. La primera ha llegado a España de formas muy clandestinas, y de la segunda he oído hablar, al igual que en Taiwan hicieron una especie de parodia de Dragonbol o muchas otras. Claro está que muchas series de manga no tienen su película, al igual que muchas de las series de cómic americano tampoco la tienen.

Lo que sí es cierto y triste es que sea tan sumamente difícil conseguir esas películas, que para muchos de nosotros podrían suponer pasar un rato divertido. Bueno,... ahora que recuerdo,... conozco uno que dentro de poco se irá a Japón... ehem... ahora vuelvo.



GABRIELA RODRIGUEZ

LUCAS MATEO (ZARAGOZA)

Quiere que os informe de las actividades de una asociación que en su ciudad se están haciendo (bueno, también es mi ciudad). La asociación se llama "Tatakae" y bajo el grito de guerra de Otaku No Video tratan de acercar un poco más el mundillo del manganime a todo el mundo con varias actividades de gran importancia.

De momento, lo que más destaca son las emisiones de anime en el centro Cultural Delicias que se realizan semanalmente. Por otro lado hay que destacar también las Jornaicas, que son un evento que se realiza anualmente por esta asociación desde hace dos años tras tomar el relevo de... bueno... el Zaragoza Mix (no afirmaré el haber formado parte de sus filas si no es ante un abogado...).

Bueno, que es una actividad muy loable y desde aquí les animamos a seguir en la brecha.

Por último quiero agradecer a todos los lectores que han visitado mi página personal el haberme escrito o haberse bajado los artículos allí expuestos. En especial la ayuda recibida por Gustavo Vivas. Finalmente deciros que en la misma podéis disfrutar al igual que todos los meses, todos los artículos que he ido escribiendo, al igual que el correo.

Pues eso, sugerencias, criticas, de todo,... en WWW.ANDRESG.COM

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

MARIANO GARCÍA MOJON
C/ Ferrocarril 30, 6ºB Madrid 28045
Dibuja francamente, y quiere hablar de manga y anime con gente que le entienda y le quiera tal y como es él... (es broma)

ALECHAN
escribe desde Caracas y nos pide que pongamos su dirección en el Otaku Adress, pues aquí va:
alechan@tutopia.com

JAVIER ROJAS
C/ Francia 56 5º 1ª 08907
L'Hospitalet (Barcelona) Dice que me ha inscrito en su lista negra, pero yo no me lo creo. Preguntadle si es verdad o no.

NICOLE M
Pasaje Leonardo Da Vinci 645, La Reina. Santiago de Chile.
Tiene 16 añitos y desea escribirse con personas de cualquier edad que le guste el manga, el anime y los juegos de RPG, en especial Final Fantasy.

NOELIA Y GISELLE
giseller@adinet.com.uy
Tienen 20 y 17 años respectivamente y desean tener correspondencia electronica con chicos españoles

BEATRIZ (WASHU)
C/Virgen de la Esperanza, nº 25, Bajo-Derecha, Bda. Elcano,
SEVILLA, C.P.:41012
WWASHU@terra.es
Tiene 15 años y le gustaria escribirse con mucha gente. No le importa la edad ni el lugar. Es una de esas otakus a las que les gusta TODO. (PALABRAS TEXTUALES)

YUKI DE MIGUEL CRUZ
P/Ampordá nº6 1º1ª Cerdanyola del Valles 08290 Barcelona. Le gusta de todo menos el Yaoi.

DEDICADO A HAYRA ALONSO (CHIBI). ¡Para ti

EMI CHAN

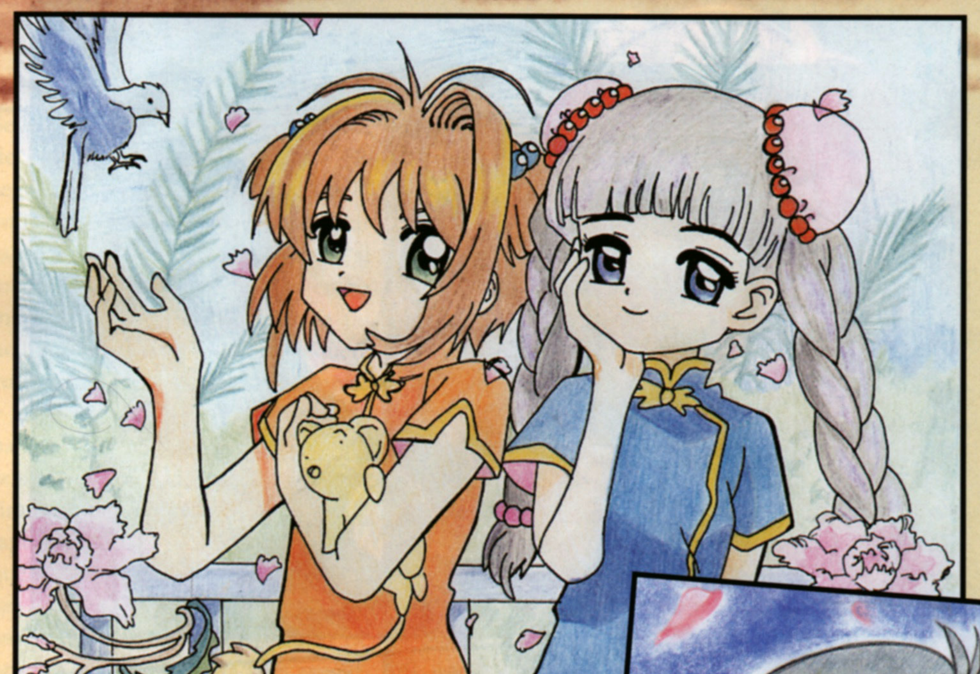
SANOSUKE OLIVA CARRIL
C/Bonasort nº33 Bº1ªCerdanyola del Valles 08290 Barcelona. Le gustan Slayers, la música, los videojuegos, el rol y pasárselo bien.

MYRIAM ARANAZ
C/ Oianondoa nº4 1ºD Berriozar (Navarra) 31013 Le gusta Clamp, Gainax, y de todo un poco. Promete responder.









AITZIBER ABAURREA (NAVARRA)



ERWIN JOSE BALZA (VENEZUELA)



EMMA MARTINEZ (BARCELONA)

Art Gallery



CRISTINA ROPERO (BARCELONA)



NEREA (ZARAGOZA)

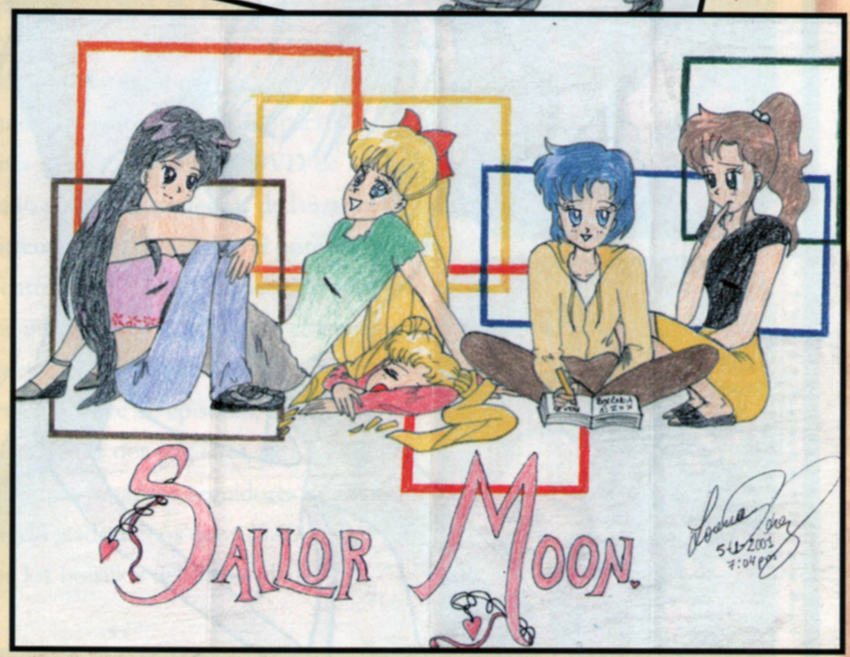


MARTA BLAY (BARCELONA)

CLAUDIA ALEJANDRA



SAZANAMI (MALAGA)



LORENA PEREZ (VENEZUELA)


Mint na Bokura
Mar



AHÓRRATE 2.000 PTAS. Y SUSCRÍBETE A DOKAN POR SÓLO 7.540 PTAS.

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A DOKAN A PARTIR DEL NÚMERO ☐ Y RECIBIR LOS 12 NÚMEROS EN CASA.

DATOS PERSONALES:

NOMBRE: ____________________

APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

CÓDIGO POSTAL: __________ TELÉFONO: __________

POBLACIÓN: ____________________

PROVÍNCIA: ____________________

PAÍS: España ____________________

MODALIDAD DE PAGO:

☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMÁTICA, S.L.

☐ CONTRA-REEMBOLSO (+300 PTAS. DE GASTOS DE ENVÍO

☐ CON TARJETA DE CRÉDITO.

N.I.F. __________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

FIRMA:

FECHA CADUCIDAD ____ / ____ / ____

RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETÍN Y ENVIARLO A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

ARES INFORMÁTICA, S.L.
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.
C/. MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2,
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

O ENVIARLO POR FAX AL N.° (93) 477 22 84 O LLAMANDO AL TELÉFONO (93) 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.
Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección: **http://www.macromedia.com/shockwave/download/**
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.
Para ejecutar archivos de sonido o video hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y video **MPEG**.
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el directorio **QT** del CD.
Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz). Las secciones del CD-ROM de Dokan son:

E.Manga: Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.
Otaku Webs: En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.
Jukebox y Video: Simplemente hay que escoger un sonido o video de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Video. Para algunos archivos de video .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.
Art Gallery: La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.
Made In Japan: Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará desde el CD-ROM. En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual. Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de video)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador. Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de video. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: jgy@intercom.es (nuestro servicio técnico)



Contenido del Cd

Imagenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:
- -Hiroyuki Utatane
- -Vandread
- -Hand Maid May
- -E.V.E. Protomecha
- -Tenchi Muyo
- -Dir en Grey
- -Dr Chambari
- -Daiguard

y muchos más.....













Videos

La sección de Videos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:
- -Hand Maid May
- -Vandread
- -Dir en Grey

y muchos más....



Musica

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Dir en Grey.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.

Webs

La sección de Webs se ocupa de recopilar las mejores páginas webs relacionadas con el manga de la red. Si queréis conocer algo más sobre el manga solo navegar un poco por las páginas que os sugerimos.

